SUPER Famicom
SUPER METROID
任天堂公式ガイドブック スーパーメトロイド
サムス・アランの2時間59分
WC
小学館
APE inc.
Nintendo

任天堂公式ガイドブックシリーズ

企画・編集　エイプ・小学館

スーパーファミコン

マリオとワリオ

──めざせ／5冠王──

定価880円(税込)

ゲームボーイ

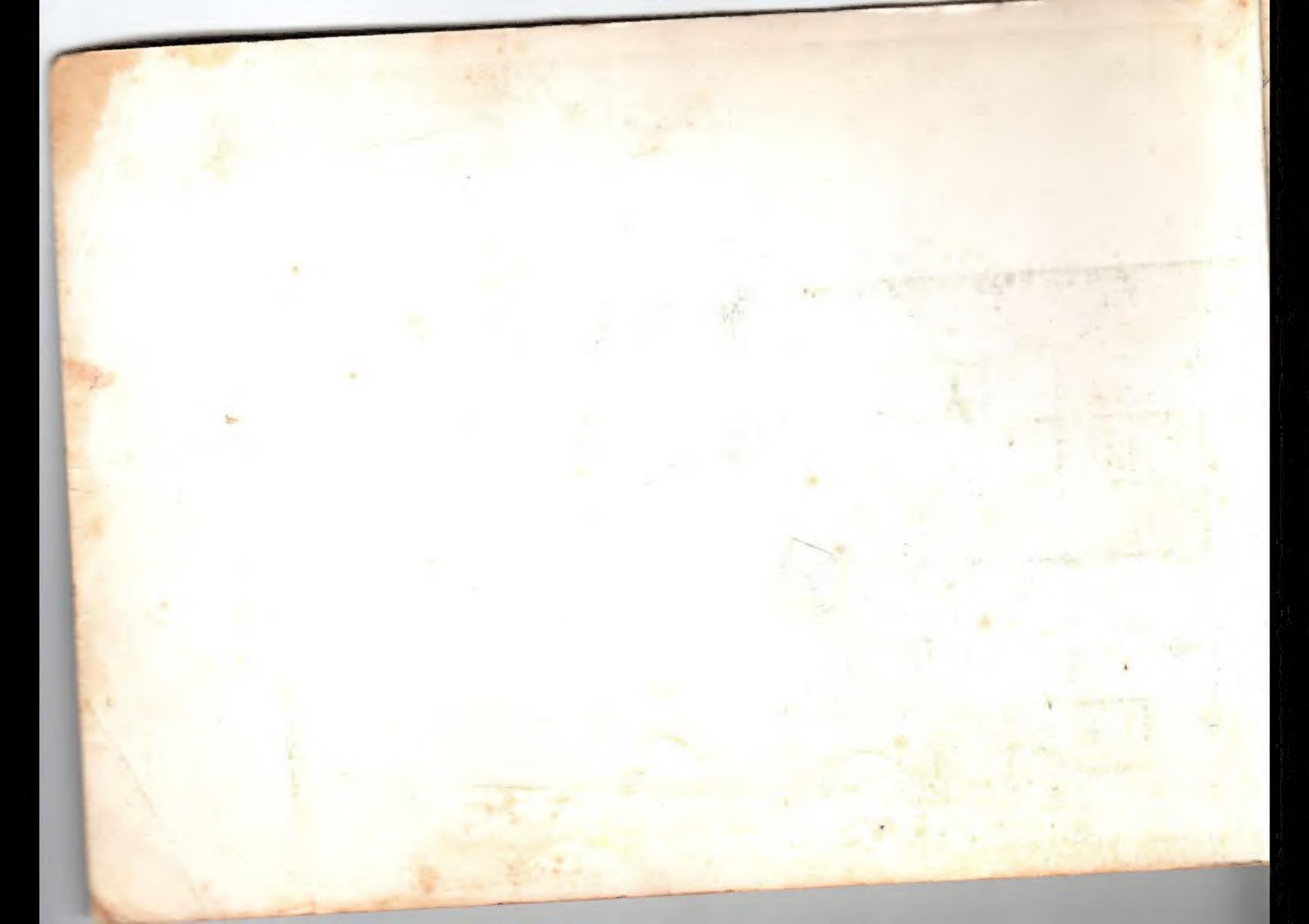
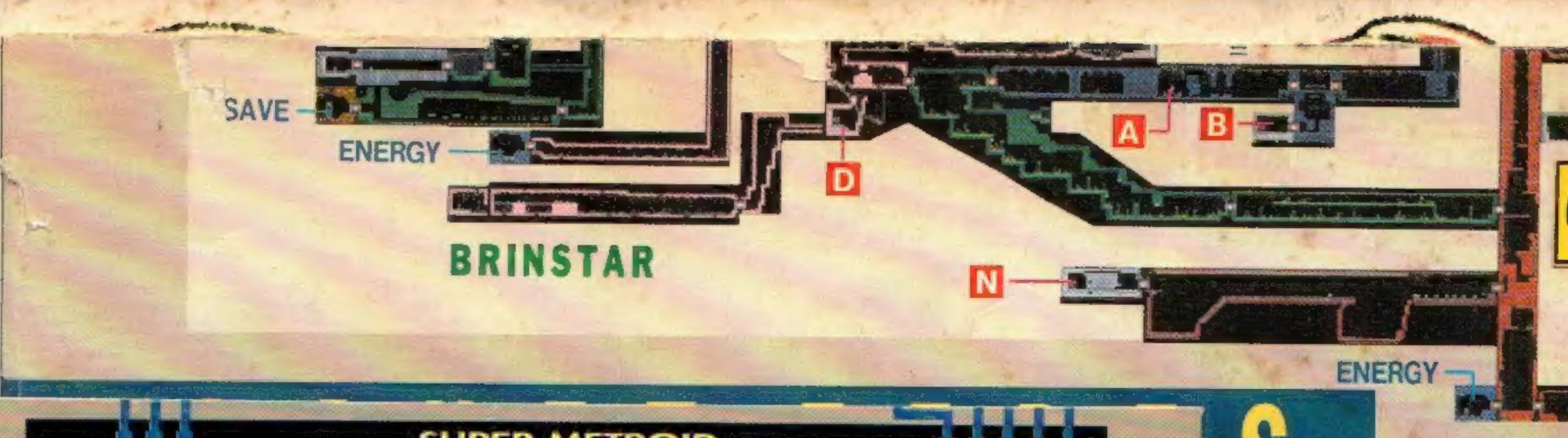
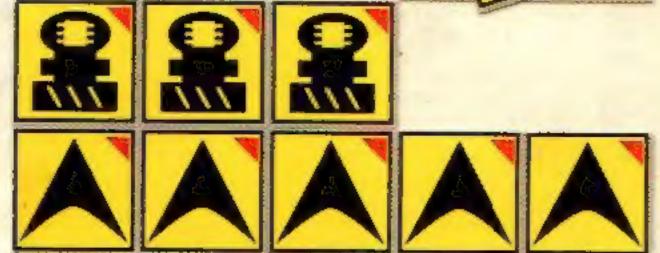
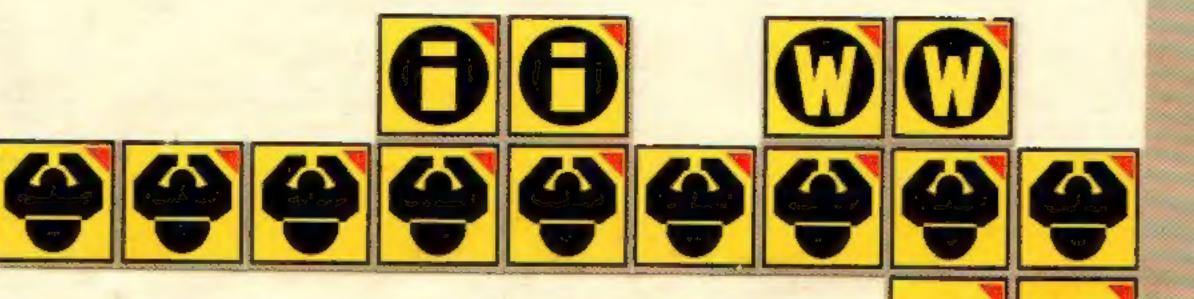
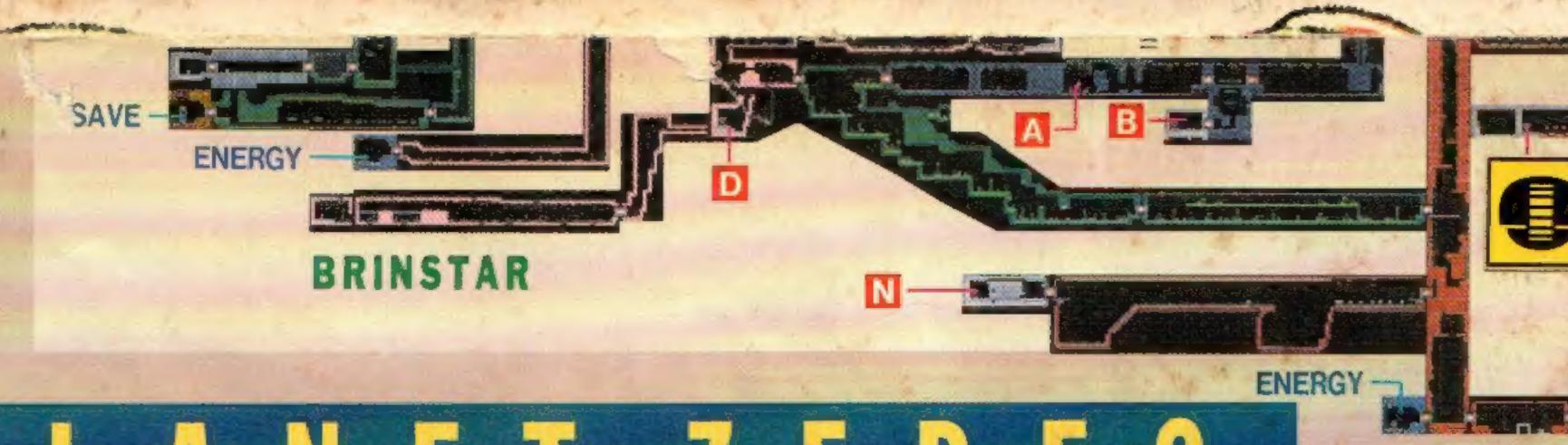
ワリオランド

定価700円(税込)

スーパーファミコン

ファイアーエムブレム

──紋章の謎──

定価980円(税込)

SUPER Famicom
SUPER METROID
任天堂公式ガイドブック スーパーメトロイド
サムス・アランの2時間59分
企画編集／エイプ・小学館
APE inc.
Nintendo
WL ワンダーライフスペシャル 小学館

PLANET ZEBES

●ゼーベス地下要塞攻略マップ

★攻略上で必須のアイテムを、とる順番にⒶ～Ⓢでマップ上にあらわしている。攻略ルートの確認に役立ててほしい。なお、全100アイテムの位置と内容は、裏面のマップを参照のこと。

アイテム解説 SUPER METROID:ITEM COMMENTARY

A モーフィングボール
しゃがんだ状態で✚ボタンの下を押すと、サムスが丸まることができる。せまい通路やパイプなどを通りぬける時に、必須のアイテムだ。

B ミサイルタンク
セレクトボタンで選び、ショットボタンでミサイルを発射できる。ひとつのミサイルタンクをとるごとに、5発ずつ持てるミサイルの数が増えていく。

C ボム
丸まった状態でショットボタンを押すと、サムスは爆弾をセットする。敵にダメージをあたえるほかに、特定の床や壁も破壊できる。無制限に使用が可能。

D チャージビーム
ビームのエネルギーをチャージして、より破壊力の高いビームをため撃ちすることができる。ため状態のまま回転ジャンプすればチャージアタックになる。

E スーパーミサイルタンク
ミサイルよりもさらに破壊力が高い武器。セレクトボタンで選び、ショットボタンで発射する。ひとつのタンクで、持てるミサイル数は5発増える。

F ハイジャンプブーツ
サムスのジャンプ力がアップする。通常ジャンプでは行けなかった高い場所にも、到達することが可能になるアイテムだ。

G スペイザー
ビームが縦に3発、同時に発射され、命中する範囲が拡がるアイテム。ただし、プラズマビームと一緒に使用することはできない。

H バリアスーツ
敵からうけるダメージを2分の1に軽減してくれる。また、ノルフェアの高温地帯での炎熱によるダメージも無効にする威力がある。

I スピードブースター
Bボタンによって、サムスは高速でダッシュできる。最高速に達すると、サムスは無敵状態になり、触れた敵を粉砕できるようになる。

J アイスビーム
敵を一定時間凍結させ、動きを止めることができるビーム。凍らせた敵には、乗ることもできる。

K パワーボム
ボムの強力版アイテム。画面上の敵全体にダメージをあたえることもできる。セレクトボタンで選び、丸まった状態でショットボタンを押し、使用する。

L グラップリングビーム
ある特殊なブロックにアンカー状のビームを射ちこんで、ぶら下がることができる。体をゆらしながら移動もできる。セレクトボタンで選び、使用する。

M ウェイブビーム
波動ビーム。ビームが波をうちながら進み、障害物をも貫通する威力を持つ。

N Xレイ・スコープ
隠し通路などを透視できる。セレクトボタンで選び、Bボタンで使用する。✚ボタンで透視方向も変えられる。ただし使用中、サムスは移動できない。

O グラビティスーツ
敵からのダメージを4分の1に軽減してくれる。また、水中などの重力に影響されるエリアでも自由に行動できる。溶岩からのダメージも消せる。

P スペースジャンプ
回転ジャンプ中に、再びジャンプできる。これをくり返すことで、連続ジャンプも可能になる。ジャンプ中に、もう1度ジャンプボタンを押して操作する。

Q プラズマビーム
複数の敵、目標を貫く威力を持つ最強のビーム。ただし、スペイザーとはあわせて使用できない。

R スプリングボール
丸まった状態のままジャンプボタンを押すと、サムスは丸まりのままジャンプが可能になる。高い段差のある狭い場所も、自在に移動できるようになる。

S スクリューアタック
回転ジャンプしている時、敵に触れただけで粉砕することができる。ただし、グラビティスーツを装備しない時は水中でスクリューアタックはできない。

● エネルギータンク
サムスのエネルギーの上限が100増え、とった時点でエネルギーがフルチャージになる。全部で14個、ゼーベス全土に隠されている。

● リザーブタンク
サムスの緊急時用補助エネルギータンク。最大で4個持てる。サムス画面で「AUTO」にすれば、残エネルギーが0になった時点で、自動的に補給される。

NORFAIR

57
61
51
63
52
64
65
68
66
67
15
16
17
35
34
36
19
20
32
33
76
18
78
77
31
72
73
30
69
71
74
26
70
75
エネルギータンク
マリーディア
50 ミサイルタンク
51 エネルギータンク
52 ミサイルタンク
53 スーパーミサイルタンク
54 ミサイルタンク
55 ミサイルタンク
56 スーパーミサイルタンク
57 ミサイルタンク
58 スーパーミサイルタンク
59 エネルギータンク
60 ミサイルタンク
61 スペースジャンプ
62 プラズマビーム
63 ミサイルタンク
64 パワーボム
65 スプリングボール
66 ミサイルタンク
67 リザーブタンク
ブリンスタ
68 ミサイルタンク
ノルフェア
69 ミサイルタンク
70 スクリューアタック
71 スーパーミサイルタンク
72 ミサイルタンク
73 エネルギータンク
74 パワーボム
75 エネルギータンク
76 ミサイルタンク
77 パワーボム
78 ミサイルタンク
ブリンスタ
79 ミサイルタンク
80 パワーボム
81 エネルギータンク
82 ミサイルタンク
83 ミサイルタンク
クレテリア
84 ミサイルタンク
85 スーパーミサイルタンク
ブリンスタ
86 エネルギータンク
87 エネルギータンク
88 ミサイルタンク
89 パワーボム
90 エネルギータンク
91 スーパーミサイルタンク
92 パワーボム
93 リザーブタンク
94 ミサイルタンク
95 ミサイルタンク
96 スーパーミサイルタンク
クレテリア
97 パワーボム
98 エネルギータンク
99 ミサイルタンク
100 ミサイルタンク

NINTENDO OFFICIAL GUIDE BOOK
SUPER METROID
サムス・アランの2時間59分

CONTENTS

HOW TO USE THIS BOOK

巻頭の全体マップ表面〈ゼーベス地下要塞攻略マップ〉には、それをとらないと先に進めない最重要アイテムがA～Sまで、本文〈エリアマップ〉で紹介する攻略の順番にそって記されている。ゲームをプレイしていて、どうすればいいかわからなくなったときは、まずこのマップで自分の位置と次の目的地を確認しよう。

また全体マップ裏面〈完全アイテムリスト〉には、ゼーベスに隠されたすべてのアイテムが記されている。番号は、これも本文〈エリアマップ〉の攻略ルートにしたがって、もっともムダなくとれる順番になっている。

全体マップに付属のシールには、12種類のアイテムが記号化されている。ゼーベスの地下要塞には、これらのアイテムを使わないと入れない通路がたくさんある。あるアイテムをとったら、以前は行けなかったところに戻ってその入り口を開く、ということがゲームを進めていく重要なポイントになるのだ。ところが、ゲーム中のマップ画面を見れば行っていない場所はわかるが、どんなアイテムが必要かはわからない。そこで、行けない場所が出てきたら、ボムなどで必要なアイテムを確認。全体マップ裏面のその位置にシールを貼っておこう。これでアイテムのとり忘れは、なくなるはずだ。

◆本文エリアマップにつ

P14からの〈エリアマップ〉の構成は、全体マップに対応している。

各エリアは全体マップ表面の最重要アイテムごとに分けられていて、ここで目的のアイテムをとるためのくわしい情報を得ることができる。

さらに全体マップ裏面に記されたすべてのアイテムの位置やとり方も、このマップ上に示されている。また各エリアのボスの倒し方も、本文中で解説している。ボスおよびモンスターのデータについては、P81からの〈モンスターファイル〉を参照のこと。

◆クリアタイムとエンディングについて

「スーパーメトロイド」には、クリアしたタイムによって3種類のエンディングがある。その内容については、ここではくわしく書かないが、クリアタイムが10時間以上、10時間以内、3時間未満の3パターンに分かれている。

このガイドブックでは、すべてのアイテムをとったうえで、3時間未満でクリアしてベストエンディングを見ることを目標としている。（マップ画面表示中、タイムは加算されない）〈エリアマップ〉のページ左上に、その目安となるタイムを記してある。一度ゲームをクリアした人も、どれだけ時間を短縮できるか、ぜひトライしてみてほしい。ちなみにタイムは2時間を切ることも可能である。

●アイコンの説明

ボム

パワーボム

アイスビーム

ウェイブビーム

グラップリングビーム

チャージビーム

スペイザー

プラズマビーム

Xレイ・スコープ

ミサイルタンク

スーパーミサイルタンク

モーフィングボール

バリアスーツ

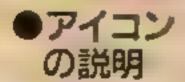
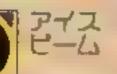
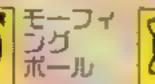
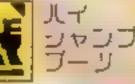
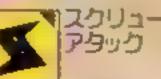
グラビティスーツ

ハイジャンプブーツ

スピードブースター

スペースジャンプ

スプリングボール

スクリューアタック

TIME TABLE

このエリアでの目的を達成するまでのトータルタイム。ゲームスタート時のサムスデータ画面に表示されるタイムとくらべて目標にしよう。

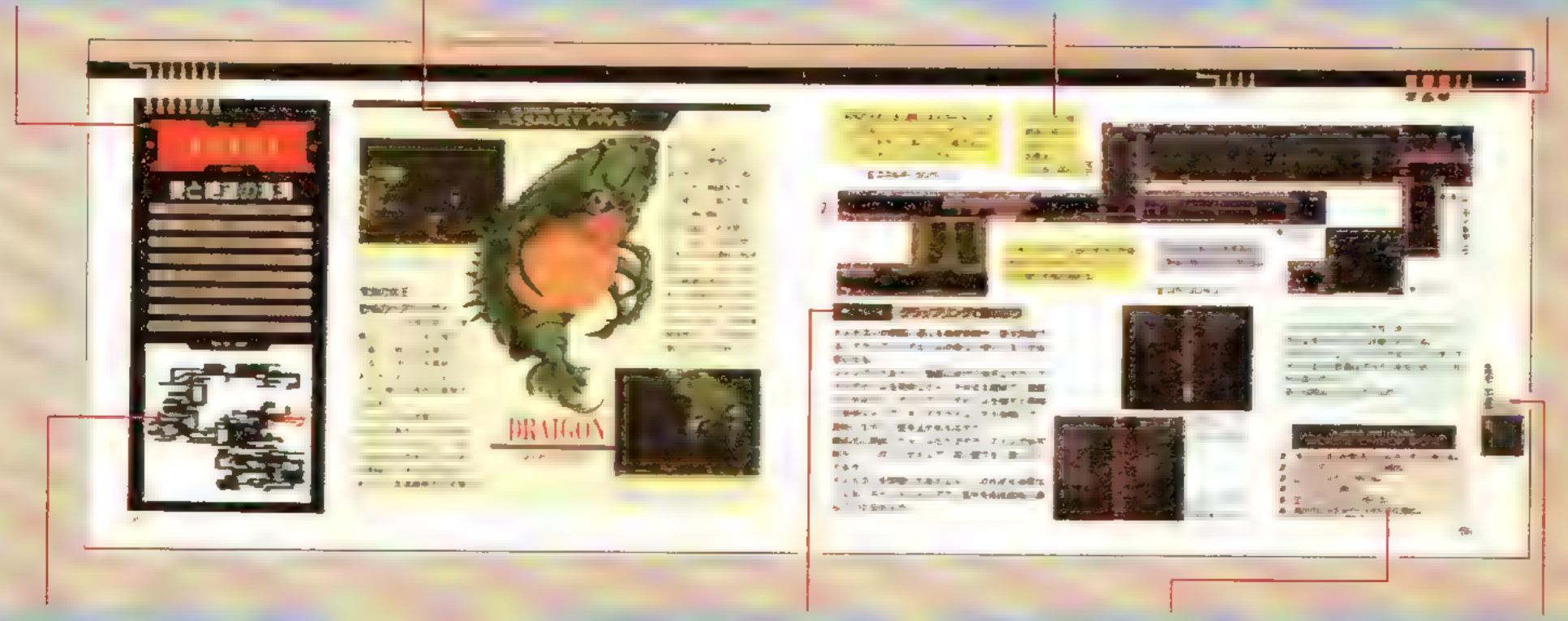
ASSAULT

各エリアのボスの特徴とその攻略法を解説している。すべてのボスを倒さないと、マザーブレインのいる部屋には行けない。

ROUTE GUIDE

他のエリアとのつながりや隠し通路の入り口など、本書がすすめる基本的な攻略ルールを紹介している。

ITEM LIST

このエリアでとれるすべてのアイテム。番号は巻頭マップ裏面の〈完全アイテムリスト〉に対応している。

YOU'RE HERE

このページに載っているマップが、ゼーベス全体のどこに位置するかを示している。

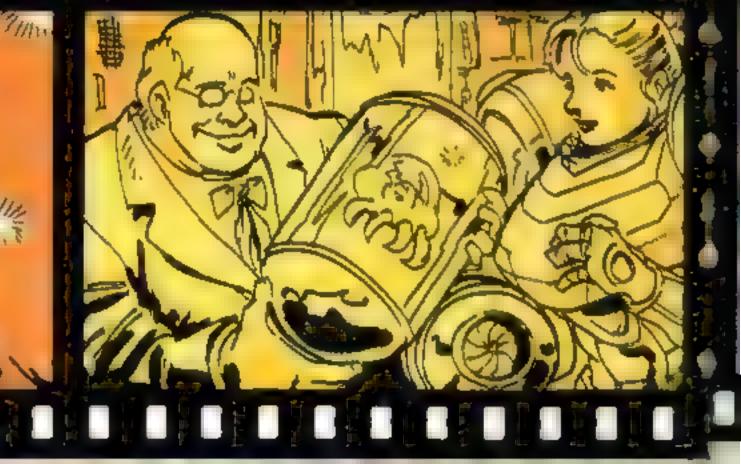
CHECK POINT

攻略上の難関をクリアするためのテクニックや、秘密が隠されているポイントなどをくわしく解説している。

ROUTE CHECK BOX

攻略の基本的な手順。このエリアでのチェックポイントのリストになっている。

MUST ITEM

このエリアでの目的となるアイテム。巻頭マップ表面の〈ゼーベス地下要塞攻略ルート〉から検索するときに使う。

今回の事件の発端は、わたしが関わってきたふたつの事件にあった。

その詳細は周知のことでもあり、今回の報告からはオミットするが、興味があれば、データベースにアクセスされたい。「ゼーベス」そして「ＳＲ388」のコードで登録されている。わたしとメトロイドの

REPORT

●メトロイド強奪事件に関する緊急報告

因縁めいた歴史がつづられているはずだ。

メトロイドの恐るべきエネルギー特性は人類にとって、非常に有益である。それが宇宙アカデミーの結論だった。メトロイドは古代文明により、平和的利用のために人工的に作られた可能性さえあるということだった。

ＳＲ388からスペースコロニーに連れ帰ったベビーメトロイドは研究のため、宇宙アカデミーに預けられることになった。

わたしを母親と思い、無邪気に泣き声をあげるベビーを残すことに、心がとがめたのだが……。

アステロイドに入る直前だった。アカデミーから緊急事態発生の報がとどいた。

急いで引き返したにもかかわらず、コロニーは全滅。ベビーは消えていた。ベビーを探しもとめるわたしの目の前にあらわれたのは、リドリーだった！

惑星ゼーベスの宇宙海賊。地獄の底からやつらがよみがえったのだ。目の前でベビーを奪いとると、リドリーは逃げていった。

事後報告になるが、わたしも急遽、ゼーベスに向かうことにした。やつらにメトロイドを渡してはならない。メトロイドの力を悪用されれば、銀河は破滅するだろう。

PROFILE

●サムス・アランの経歴に関する報告

トランテス二等書記官　オイ・キケロ

サムス・アランの出生に関しては未だに謎が多い。サムス以外で、彼女の生い立ちを知るものはただひとり。銀河連邦議長、キートンだけである。したがって、このレポートの多くは推測によって構成されていることをあらかじめ、明記しておきたい。

孤児であったサムスは鳥人族の手で育てられたらしい。鳥人族もまた謎に包まれた種族である。かつては銀河に一大文明を誇り、そのテクノロジーは現在の我々の水準をはるかに凌駕したものだったらしい。だが、種としての限界を感じたとき、「引退」し、銀河を若き知的生命体に譲ったという。

惑星ゼーベスなどで見られる鳥人族の像は、かつての文明の遺跡である。

地球人のコロニーK－2L。宇宙海賊ゼーベスにより襲撃された惑星で、サムスはただひとりの生き

▶数少ない鳥人族の生き残りに育てられたサムス・アラン。鳥人が創りあげた偉大な文明のたったひとりの継承者として選ばれた。

残りだった。運よく訪れた鳥人族にサムスは拾われた。サムスの心に宿るあくなき闘争心。それは老いた鳥人族からは失われたものだった。

鳥人族は、サムスに銀河の将来を託すことにした。鳥人族のすぐれた能力を受け継ぐために、サムスにDNAを移植し、戦いの技術をたたきこんだ。さらにパワードスーツを与え、戦闘機動力を高めた。

パワードスーツはサムスの第二の皮膚だ。彼女だけのオーダーメイドであり、ほかのものに着用することはできない。彼女の生体エネルギーに連動し、鳥人族のテクノロジーによって、将来的なパワーアップも可能になっている。

パワードスーツを着ていないときのサムスに会えば、彼女が銀河系ナンバーワンの戦士であり、バウンティハンターであるとは、だれも気がつかないだろう。あどけない面差しを残した少女のようだ。

だが、目だけはちがう。エメラルド色の瞳には毅然とした輝きと孤独感がないまぜになっている。その瞳を見つめた男たちは、とまどうことになる。

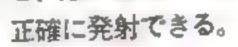
それでも言い寄ってくる男たちは、サムスの冷たい拒否にあうことだろう。

サムスは周知のように、惑星ゼーベスでメトロイドを強奪した宇宙海賊を壊滅させ、ＳＲ388でメトロイドを殲滅させた戦士である。

だが、ＳＲ388でたった１匹だけ生き残ったメトロイドの幼生――ベビーメトロイドを連れ帰ったこと。(本来の任務からいえば、これは明確な違反行為である)そこに、人間としてのサムスの心情が見えてこないだろうか。自分と同じ生き残り……。たよるものもない、ひとりぼっちの存在……。

サムスは自分の運命をベビーに重ねあわせ、ベビーの母として接しようとしているのではないだろうか。

上下ななめ射ち

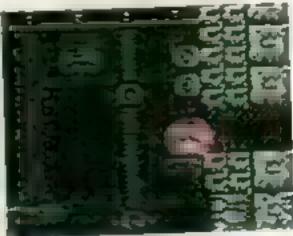
✚ボタンだけでも、左右ななめ方向にビームやミサイルを射ちわけられる。しかし、L(ななめ下射ち)ボタン、R(ななめ上射ち)ボタンを使いこなすと、敵の弱点めがけ、正確に発射できる。

Bボタンダッシュ

惑星ゼーベスにはサムスが乗るだけで壊れてしまう、自壊ブロックがある。これでできた道ではBボタンを押し続けて、ダッシュしなければ、落とし穴に落ちてしまう。

ダッシュはスピードブースターをとれば、さらに加速できる。また、クリア時間短縮のためにも、あらゆる回廊(かいろう)で、ダッシュを心がけよう。

ボムは無尽蔵(むじんぞう)に使えるアイテムだ。残り数を気にせず、がんがん使おう。ボムの使い方にはふたつある。ひとつは、怪しい床や壁を破壊する使い方。もうひとつは、爆風で浮かび上がる使い方だ。

ボム

行き止まりに見えても、隠されたトンネルや通路が見つかるかもしれない。怪しいブロックのそばに立ったら、モーフィングボールで丸まり、ショットボタン(X)で、ボムを設置、爆破しよう。転がって、ばらまくのもテクニックだ。

ボムジャンプ

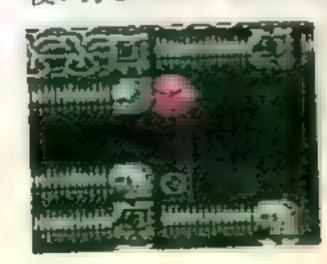
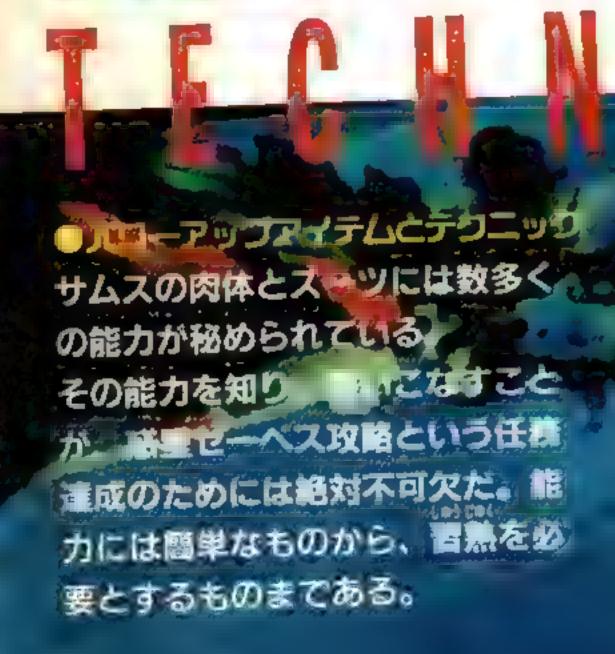
せまいパイプ状のルートでは、丸まったまま動き回らなければならない。また、通常のジャンプでは届きにくいところに行きたい。そんなときのテクニック。ボムを設置、その爆風で飛び上がる。使い方しだいで、かなりの高さまで上がる。

TECHNIQUE

●パワーアップアイテムとテクニック

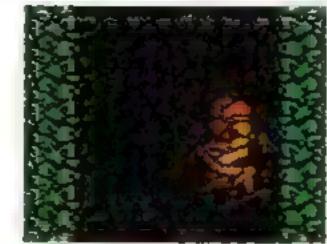
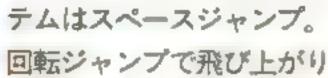
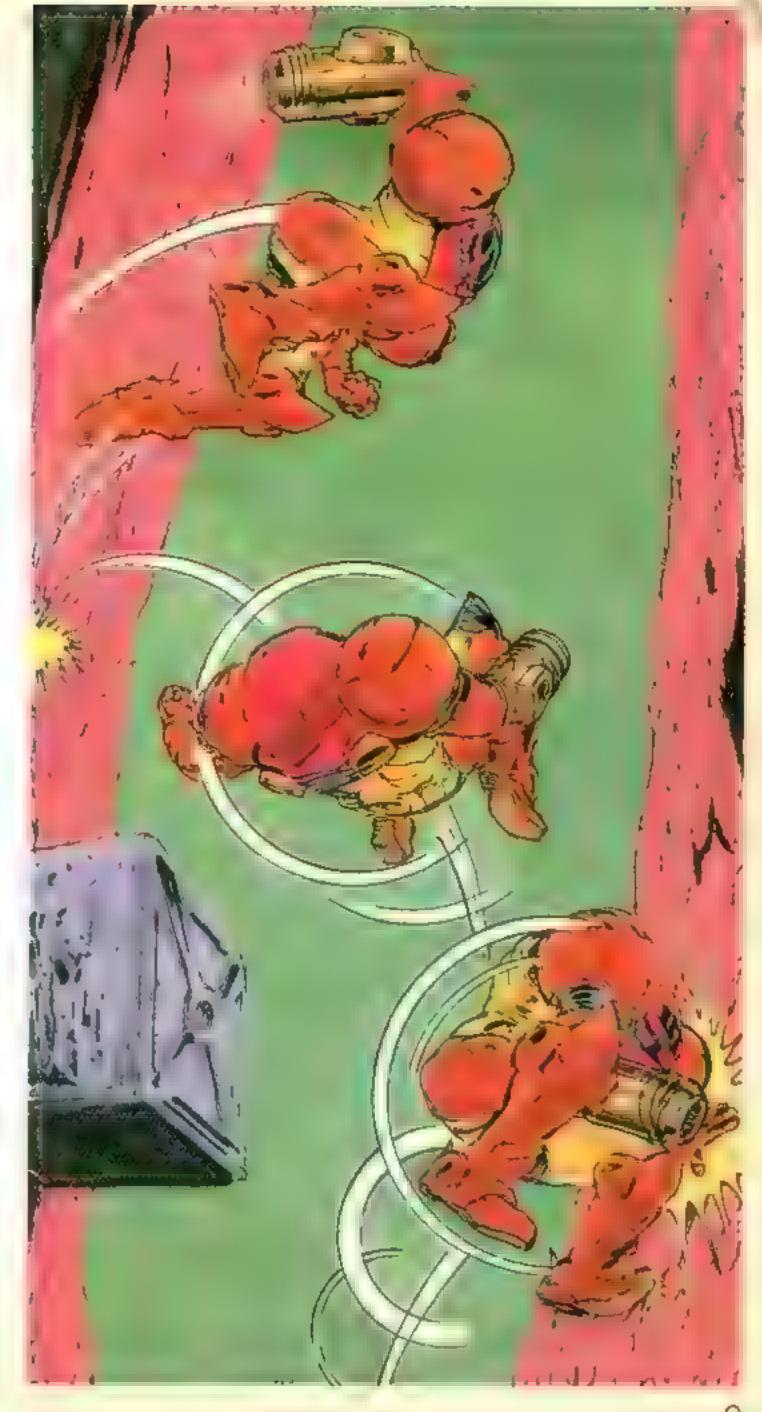
サムスの肉体とスーツには数多くの能力が秘められている。その能力を知り、使いこなすことが、惑星ゼーベス攻略という任務達成のためには絶対不可欠だ。能力には簡単なものから、習熟(しゅうじゅく)を必要とするものまである。

跳 JUMP

二種類のジャンプ

ジャンプ時に、✚ボタンの左右を押せば回転ジャンプ。押さなければ、ノーマルジャンプだ。距離や高さでは、回転ジャンプが有利だが、微妙なコントロールは難しい。

キッククライム

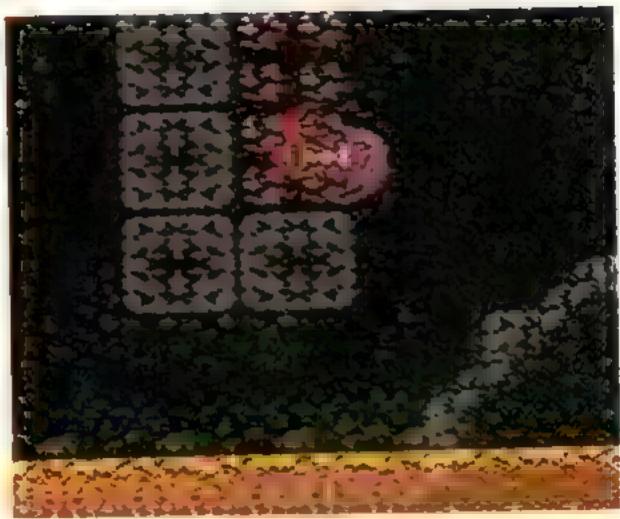
アイテムは一切必要ないが、技術的にはもっとも難しい技だ。壁面をななめに蹴り上げて、そのままジャンプする。どんなに高い壁でも登っていける。惑星ゼーベスではエテコーン先生が教えてくれる技。回転ジャンプして、壁に接触した瞬間に✚ボタンを反対側に押し、つぎの瞬間にジャンプボタンを押す。基本的にはこの操作の連続だ。ハイジャンプブーツを手に入れたあとのほうが操作しやすいだろう。この技ができなくても攻略は可能だ。

スペースジャンプ

広大な空間でも自由自在に飛び回れる。必要なアイテムはスペースジャンプ。

回転ジャンプで飛び上がり、最高点に達する前後、移動速度がゼロに近くなるあたりで、ふたたびジャンプボタンを押す。そのとき押している✚ボタンの方向に飛んでいく。この繰り返しだ。

体当たりで敵を粉砕する技には、ふたつの種類がある。短時間攻略には、有効なテクニックだから、しっかり覚えよう。

チャージアタック

必要なアイテムはチャージビーム。ビームボタンを押しっぱなしにして、チャージ満タン状態になったら、そのまま回転ジャンプ。無敵状態に近くなり、体当たりで敵を倒せる。ただし、一回敵を撃破したら、この状態は解除される。

スクリューアタック

スクリューアタックのアイテムが必要。敵やブロックを粉砕しながら進める、究極の体当たり攻撃テクニックだ。とくにスペースジャンプと組み合わせれば、問答無用の破壊力。ビームをしのぐパワーだ。

メトロイドは隠された道を発見し、アイテムを探しもとめるゲームだ。全アイテムを発見すれば、完全攻略を達成することになる。その基本テクニックを紹介しよう。

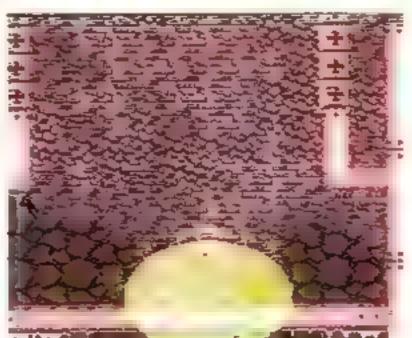
ポップンボム

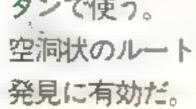
行き止まりのブロックや、マップデータに表示されながら通れない道。そんなところに来たら、ボムをばらまいてやろう。チャージビームをとったあとなら、完全チャージの直後に丸まるだけで、一度に5個のボムをあたり一面にばらまける。

天井ビーム

ボムで壊せるのは壁や床だけだ。しかし、天井の上にも秘密のルートやアイテムは隠されている。垂直回廊のてっぺんや行き止まりの道では、上に向けて、ビームを射ってやろう。また、壁に向けて水平にビームを射つだけでも、ブロックを壊せることもある。

パワーボム

パワーボムを使えば、ビームやボムで壊せるブロックまで、完全に破壊できる。
後半、ふんだんにパワーボムを持てるようになったら、あちこちで爆発させてやろう。いちいちビームやボムで探し回るよりも効率的に隠しルートを発見できるはずだ。

Xレイ・スコープ

「それでもダメなら……」のXレイ・スコープだ。パワーボムを爆破させてみたものの、何も発見できない。しかし、何かがここに隠されている気がする。そんなとき、使ってみよう。セレクトボタンで選んだあとに、Bボタンで使う。空洞状のルート発見に有効だ。

アイテムはまったく不要。簡単な操作で大ダメージを一気に回避できる技だ。マスターしておけば、なにかと便利だ。

バック宙

目の前にいる敵から瞬時に逃げるときに使う技だ。ジャンプボタンを押したまま、✚ボタンを進行方向と逆に押す。これだけでサムスはバック宙して、うしろに飛びのくぞ。

緊急離脱

こちらは、ダメージを受けた直後に、そこから、一気に飛びのく技だ。とくにボスなどの強敵を相手にしたときに有効だ。

敵からダメージを受けて、サムスのボディカラーが変わっている瞬間に、進行方向とは逆の✚ボタンと、ジャンプボタン……、このふたつを同時に押す。すると、サムスは敵のいない方向に一気に飛びのく。

輝 SHINE

スピードブースターでサムスの行動力は一気にアップする。ここに紹介する技はすべて、ダッシュして最高速に達したあとにできる。

シャインスパーク

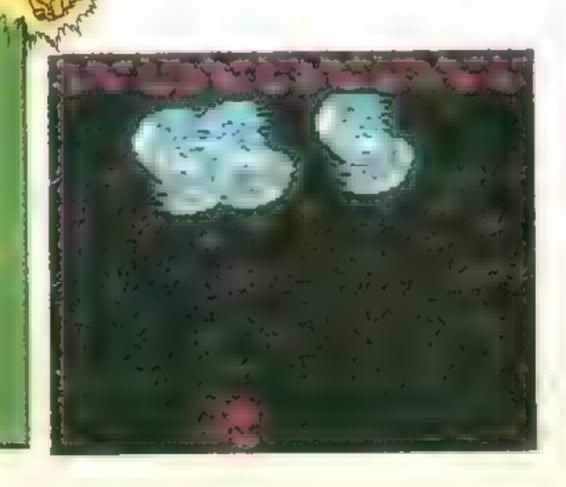
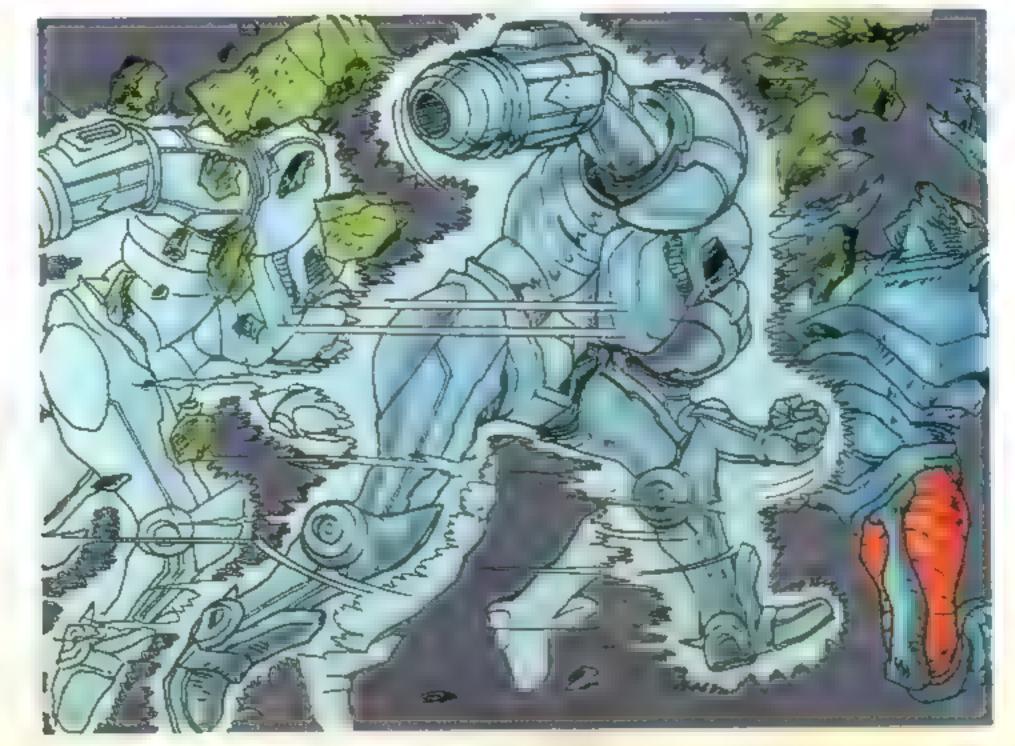
最高速で✚ボタンの下を押せば、シャイン完成。そのままジャンプボタンを押せば、垂直無限ジャンプ。✚ボタンの左右を押し、直後にジャンプボタンで水平無限ジャンプ。Rボタンを押したままジャンプボタンで、ななめ無限ジャンプができる。

ダッシュアタック

これはスピードブースターで加速して、そのまま走るだけでできるテクニックだ。最高速に達していれば、障害となる敵やブロックをそのまま粉砕！ 簡単に砕きながら、走れる

ブロックの中には、このテクニックを使わなければ、壊せないものがある。

スーパーダッシュジャンプ

スピードブースター加速で最高速に達する！その直後にそのまま、ジャンプボタンを押せば、最高最長のジャンプができる。これができなければ、クリアできない回廊(かいろう)がある。

グラップリングビームを使えば、まるでターザン（!?）のように、さまざまな天井や壁を移動できる。ビームでブロックをつかみ、振り子のように進む。

グラップリング水平移動

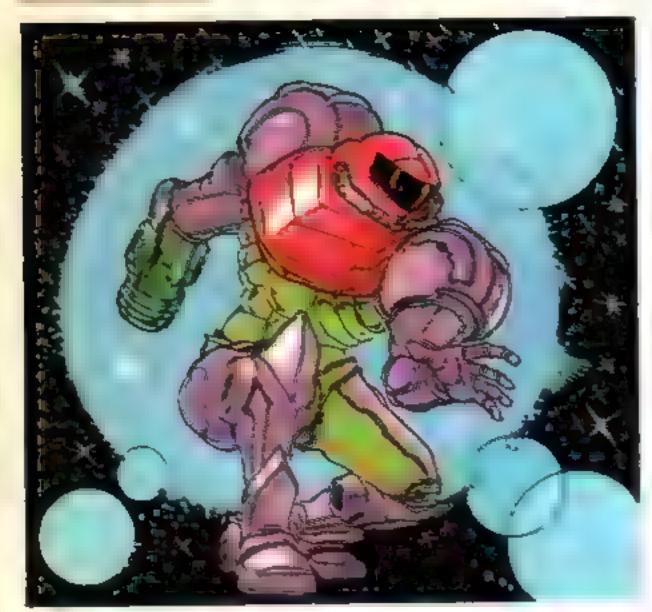
グラップリングビームの基本テクニック。Rボタンと進みたい方向の✚ボタンを押しっぱなしにしておき、ビームボタンのＯＮ・ＯＦＦだけで、操作するのが基本だ。新しいブロックをつかんだら、そのブロックの真下あたりで、ビームＯＦＦ！そのまま慣性でわずかに進んで、ビーム'ＯＮ！この くりかえしで、天井にならぶブロックを次々に、クリアしていけるはずだ。

グラップリング大回転

空中に浮かぶブロックや、敵（ブワンプなど）にグラップリングビームをひっかけたら、ブランコをこぐように、✚ボタンでサムスにどんどん勢いをつけていく。これでサムスをぐるぐると回せるはずだ。

グラップリング垂直移動

下の写真のようなブロック壁面では、ジャンプして、空中でグラップリングビームを水平発射する。ビームがブロックに刺さったら、サムスの身体は引き寄せられる。ビームを切ったら、キッククライムの要領で飛び上がろう。

サムス最高の秘密テクニックがこれだ。サムス画面でチャージビームと、あるビームのふたつだけをONにする。その後アイコンセレクトでパワーボムを選択。ここからビームをチャージしていくと…。

ダイアモンドダスト

アイスビーム＋チャージビームの組み合わせ。

サムスの周囲で4つの氷の結晶が一定時間、回転する。敵に接触すると、敵は凍りついたあとに消えて行く。

スターダストシャワー

スペイザー＋チャージビームの組み合わせ。

幅広い範囲で光の矢が上下しながら、舞いおりてくる。消えるときの星屑まで、敵にダメージを与えることができる。

アステロイドベルト

ウェイブビーム＋チャージビームの組み合わせ。

サムスを中心にして、4個の隕石が舞い踊る。もちろん、この隕石に接触した敵は粉砕されてしまう。

エメラルドスプラッシュ

プラズマビーム＋チャージビームの組み合わせ。

サムスを中心にして、4個の隕石が舞い踊る。もちろん、この隕石に接触した敵は粉砕されてしまう。

クリスタルフラッシュ

エネルギータンク、リザーブタンクとも空になっている。その上、エネルギーは30未満。しかもミサイル、スーパーミサイル各10発以上、パワーボムを11発以上もっている。そんな条件のとき、パワーボムを選択して、✚ボタンの下と**LR**ボタンを同時に押しながら、ショットボタンを押しっぱなしにする。
これでパワーボム設置完了。そのままボタンをキープすれば、爆風とともに体力が全回復する。

AREA MAP

REPORT OF PLANET ZEBES

ゼーベスエリアマップ

船窓いっぱいに惑星ゼーベスの地表が広がる。

この星に降下するのは、これで3回目——。

数年前のマザーブレインとの戦い以前——。まだ、わたしが子供のころ、老いたる鳥人につれられて、この星の地表を歩いたことがあった。死滅した文明の遺跡と鳥人文化の名残、活発な火山活動と奇妙な進化をとげた生物たち。古い知性と新しい生命の息吹が混じりあった奇妙な惑星だった。幼かった日々、宇宙の驚異の数かずに息をのみ、神秘にふれる喜びに身を震わせたあのころ、まさかこの惑星と自分とが、これほどまでに深いつながりを得ようとは、思ってもいなかった。

ナビゲーションコンピュータが注意をうながす。船体側面の姿勢制御ブースターが咆哮をあげる。

わたしはゼーベスの重力に身をまかせていく。

PLANET ZEBES

PLANET DATA

R-1762(通称：惑星ゼーベス、恒星FS-176の第[illegible]
公転周期：287.341年　自転周期：13時間21分33秒
赤道半径：[illegible]km　極半径：5187.987km
表面積：[illegible]97×10[illegible]km²　体積：5.851×10[illegible]km³
質量：4.974×10[illegible]kg　平均密度：[illegible].18g/cm³
赤道傾角：12.18°（単位は[illegible]に準拠する）

モーフィングボール

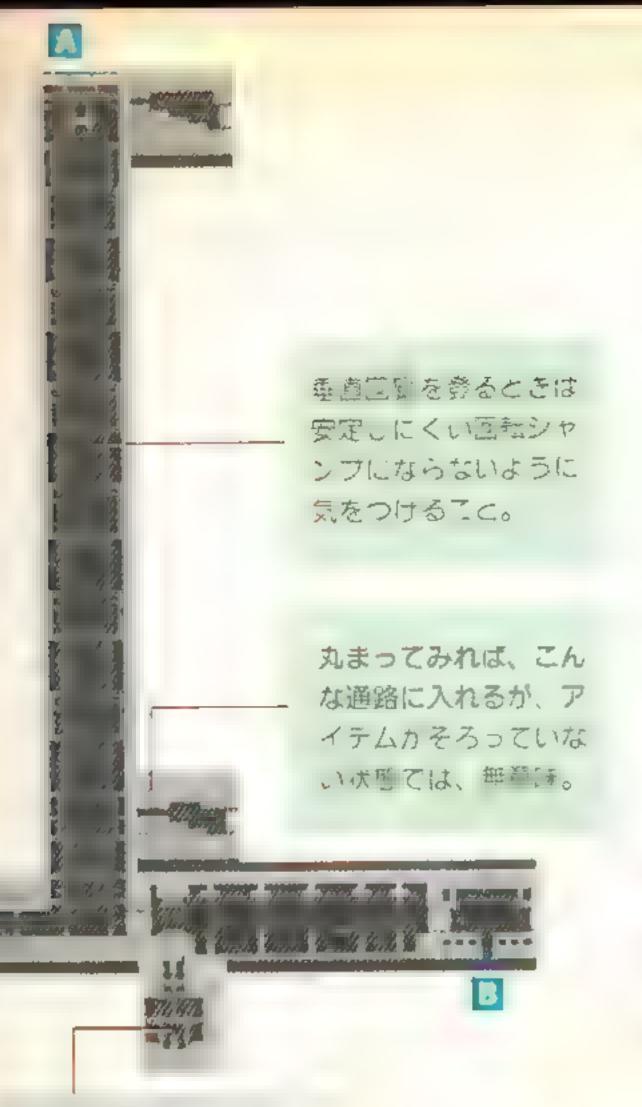
第一の目標アイテムは1モーフィングボールだ。垂直回廊では、途中のブロックにあたらないように注意して、一気に飛び降りていこう。この時点では、敵も出現しないため、とにかくひたすら一直線に、モーフィングボールに向かうことが、時間を短縮するポイントになるのだ。とったあとは、しゃがみ射ちで、帰りのルートをひらく。

第一のミサイル発見！

1モーフィングボールをとったら、そのまま右に進む。一見、なにもないように見える部屋だが、ビームで床が壊せる。ためらわず、壊した床の下に進む。ブルーゲートの左の部屋には2ミサイルタンクがある。これをとれば、あらゆるレッドゲートをオープンできるようになる。そのままもどって、右にある3ミサイルタンクをとりにいこう。つぎはクレテリアに帰っていく。

垂直空間を登るときは安定しにくい回転ジャンプにならないように気をつけること。

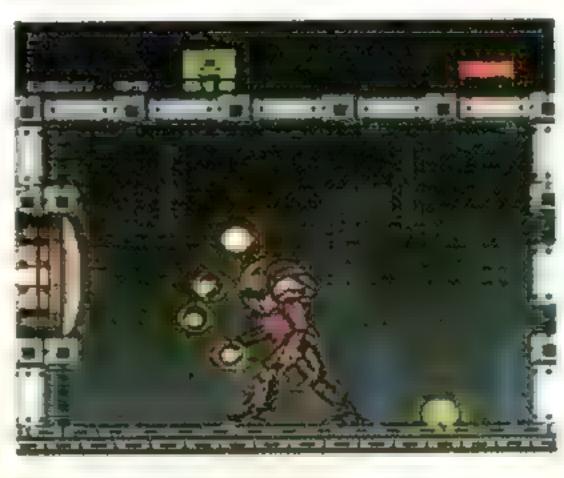
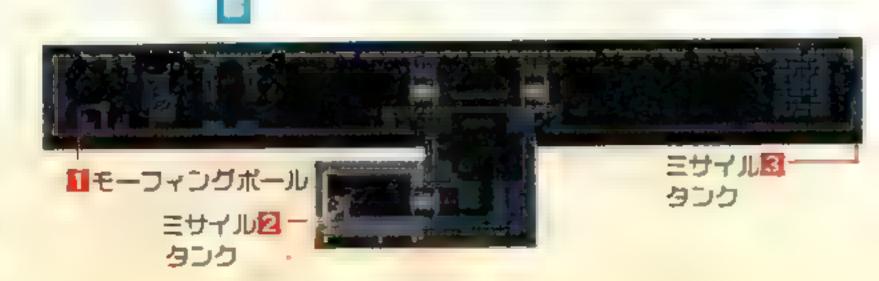
丸まってみれば、こんな通路に入れるが、アイテムがそろっていない状態では、無意味。

本書では84番目にとることになっているミサイルだが、時間を惜しくなければ、ボムをとったあとに、とりにきてもいい。

POINT 4 ボム！ そして……。

クレテリアにもどってきたサムス。さっそく、丸まって、2ボムを取りにいくことになるだろう。しかし、ボムをもっている鳥人の像には、恐るべきワナがしかけられている。

内部から、古代鳥人が遺跡を守るために作ったバトル鳥像が登場。いきなり戦闘になる。ボムをとる前に、ミサイルとライフを満タンにしておこう。

しっかりミサイルにきりかえて、10発のミサイルをたたきこむ。バトル鳥像が至近距離にせまってきたら、丸まればいい。敵の足元をそのまま転がっていけば、ノーダメージですりぬけられる。

適度な距離をキープすることが攻略のポイントになるだろう。

POINT 5 ボムを活用せよ！

あやしいところがあれば、とりあえずボムをばらまいてみる。これはアイテム探しの基本テクニックだ。マザーブレインをたおすまでに、サムスは何百というボムを使うことになるだろう。

せまい通路をふさぐブロックをボムで破壊し、5のミサイルタンクをとりにいく。マップルームには、このあと行ってもいいだろう。

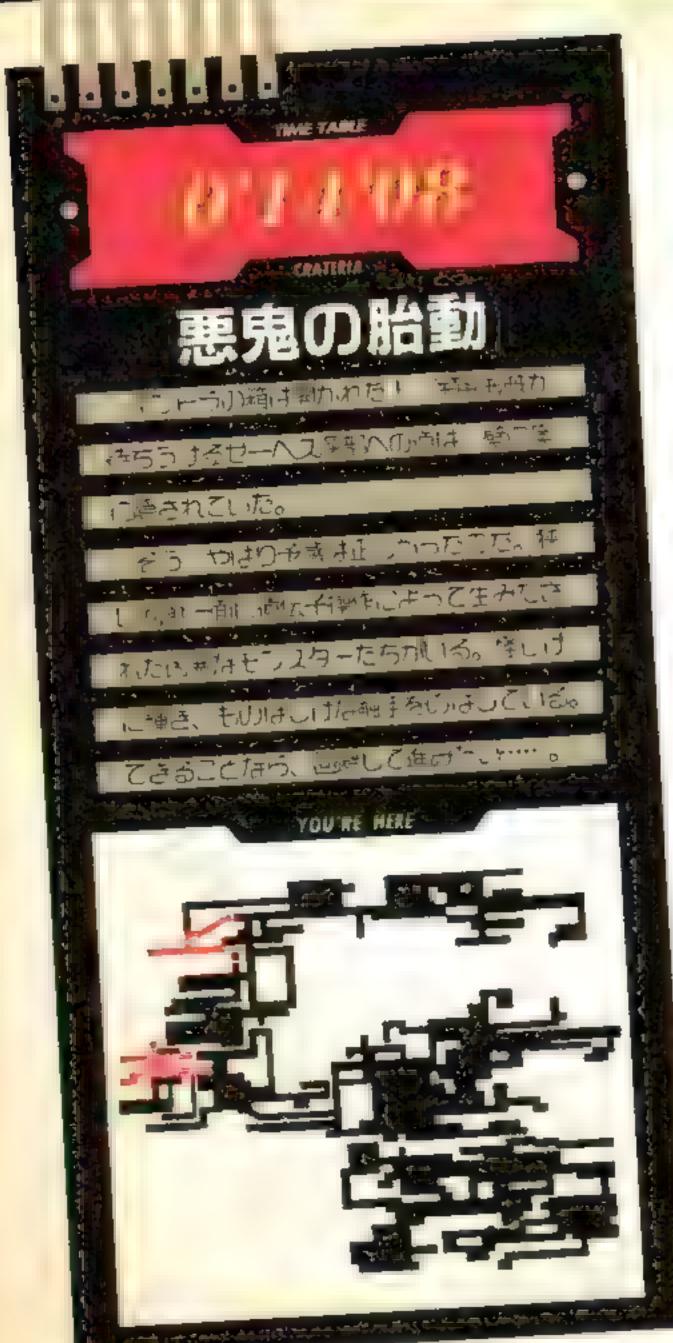
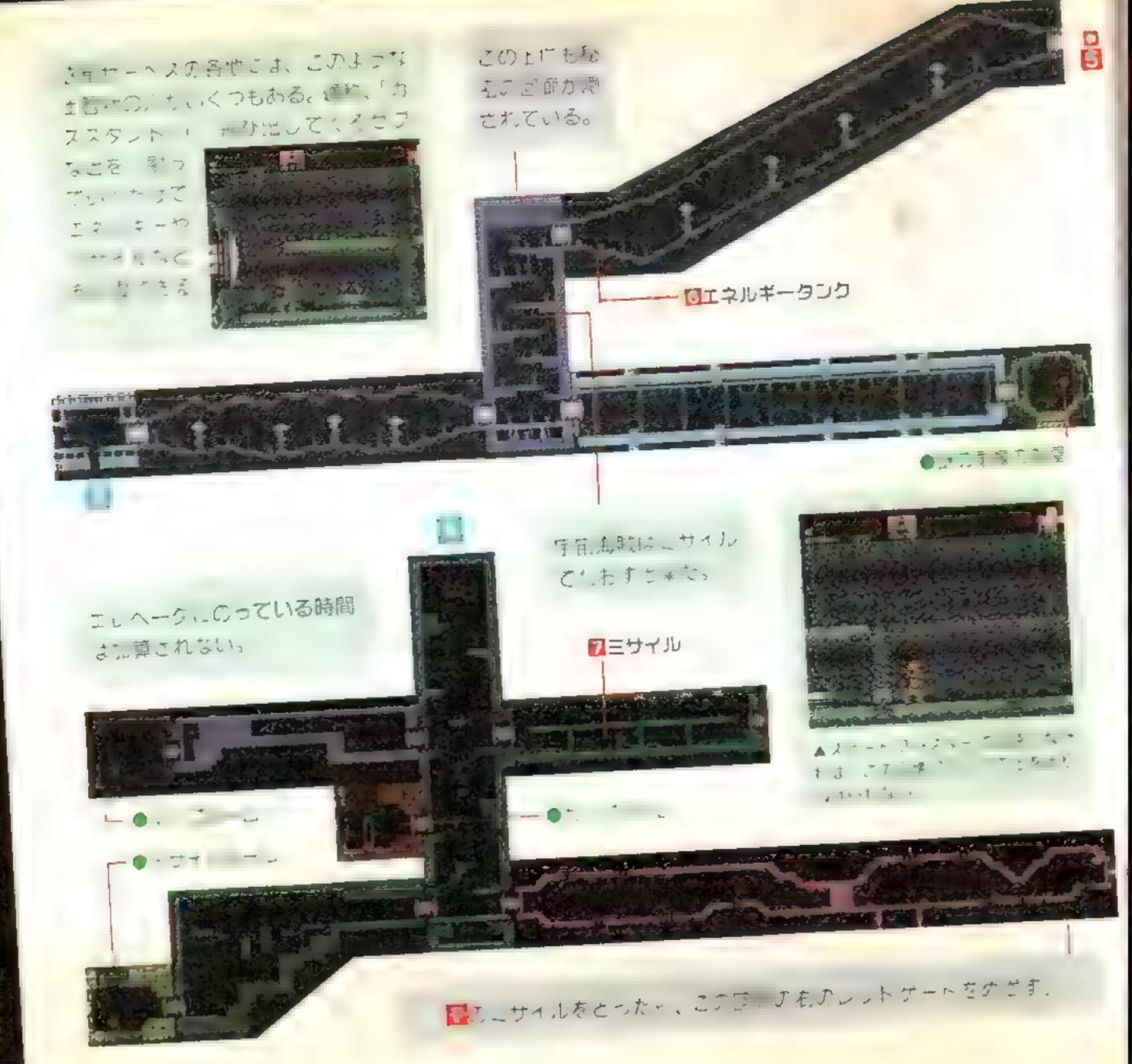
つづいて、壁をボムで破壊。隠された道を切り開き、そのまま、ブルーゲートの先をめざす。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1 サムス号からクレテリア下部へ進む。
2 1モーフィングボールをとる。
3 ビームで床の岩を爆破。
4 2 3ミサイルタンクをとる。
5 クレテリア上部へもどる。
6 4ボムをとる。
7 バトル鳥像と戦う。
8 ボムを使用。5ミサイルタンクをとる。

6エネルギータンク

エレベーターにのっている時間は加算されない。

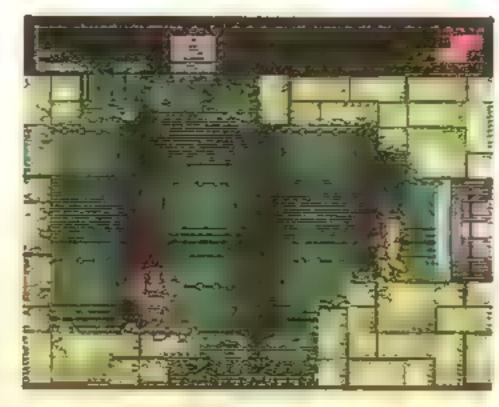
7ミサイル

エネルギータンク

エネルギータンクをとれば、サムスのエネルギーはマックスまで回復される。このエリアでは、むりに敵をしとめようと考えずに、急いで走りぬけたほうがよい。

また、クレテリアの下部にある「謎の影像の部屋」には、これからサムスが対決していく4つのエリアの大ボスの像がある。すべての大ボスをたおしたあとで、この部屋にくれば、それぞれの像が壊れて、最終エリア、ニューツーリアンへの道が開かれる。時間短縮をめざすときは、「謎の影像の部屋」を無視して、先を急ごう。

POINT 3 ミサイルルームでチャージ

ミサイルは連射も可能で、かなり効果的な武器だ。惜しんだりせずにうまく使いこなそう。

ここにくるまでに、サムスは15〜20発のミサイルを持てるようになっているはずだ。現在ミサイルを最大で何発もてるか、その数はつねに意識しておきたい。もし、少なくなっていれば、ボスと戦う前に、ミサイルルームや「ガススタンド」で補給しておくこと。このエリアのミサイルルームの手前には、ホタリーがただよう広い部屋がある。1匹たおすたびに、部屋が暗くなってしまうホタリー。極力たおさずに進むこと。進路が見えなくなってしまう。

L・Rボタンで、ななめ射ち

サムスのスーツにはさまざまな能力が秘められている。すべての能力をひきだし、使いこなすことが、攻略のカギになる。

なかでも、ななめ射ちは、もっとも基本的で、必要不可欠なテクニックだ。

天井から飛んでくるリオや、地を這うジーラは、LボタンやRボタンを使いわけ、はやめに撃破し進路を確保しよう。

ななめ下射ちは「ガススタンド」でも有効だ。

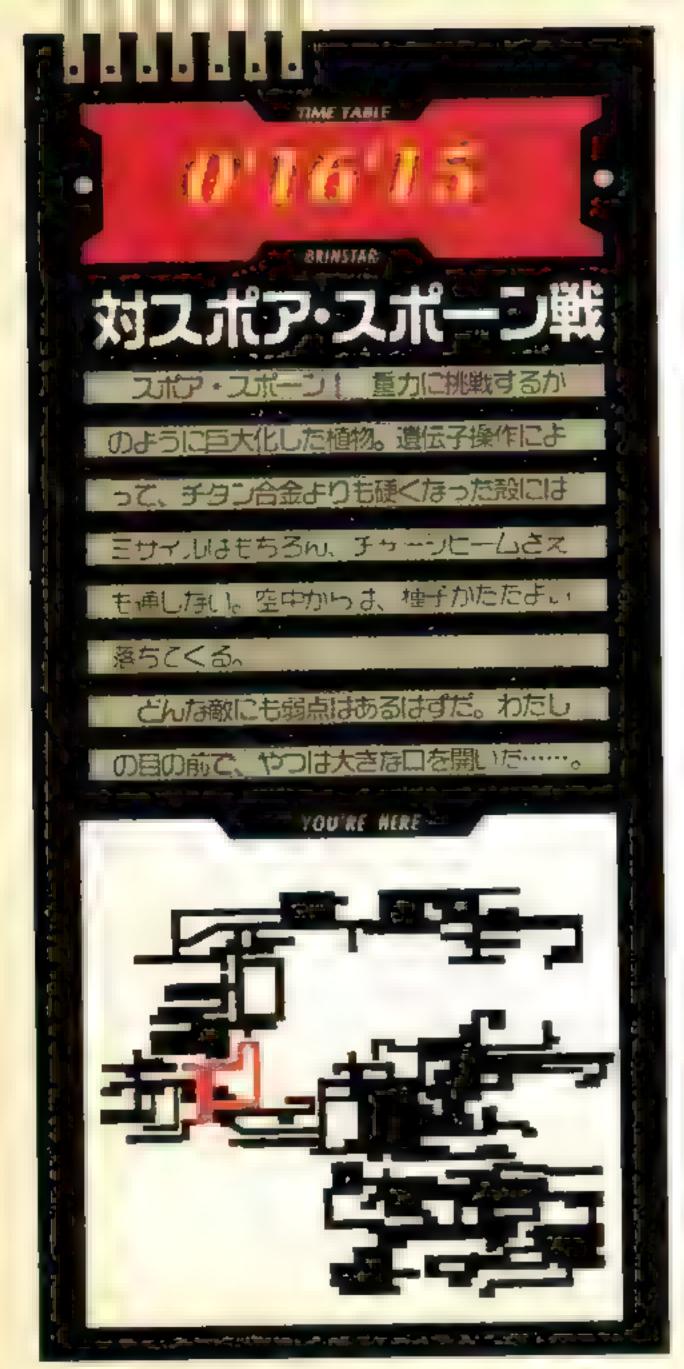
▲ななめ上射ち、[illegible]

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1. ボムを使用。壁を破壊し、ブリンスタ左へ進む。
2. Eエネルギータンクをとる。
3. マップルーム。マップ情報のアクセス。
4. Mミサイルタンクをとる。
5. ボムで壁を破壊。ブリンスタ右下に進む。

対スポア・スポーン戦

スポア・スポーン！ 重力に挑戦するかのように巨大化した植物。遺伝子操作によって、チタン合金よりも硬くなった殻にはミサイルはもちろん、チャージビームさえも通じない。空中からは、種子がただよい落ちてくる。

どんな敵にも弱点はあるはずだ。わたしの目の前で、やつは大きな口を開いた……。

「カススタント」、スポア・スポーンとの決戦前、セーブルームでデータを記録したら、ここで、ミサイルとエネルギーを満タンにしておこう。
土管のへりにつま先立ちして、ななめ下にビームをかまえること。

●セーブルーム

●スポア・スポーン

7

スポア・スポーンとの決戦後、さらに上に登り、自壊ブロックを飛び降りれば、10スーパーミサイルタンクが手に入る。これですべてのグリーンゲートはブリンスタ・エリア下部のグリーンゲートから、ブリンスタの右エリアへ進め。

10 スーパーミサイルタンク

自壊ブロックの落し穴。その場所を覚えれば、一気に近道ができるようになる。

11

8 ミサイルタンク

9 チャージビーム

9チャージビームがある鳥人像の台座で、ボムを爆発させてみよう。パワーボムのアイコンブロックが出現する。この下に、秘密の通路が隠されているため、次ページを参照のこと。

SUPER METROID
ASSAULT ONE

巨大植物の核を射て／

スポア・スポーンは、巨大な殻に包まれた植物だ。その殻はかたく、サムスのビームやミサイルでは傷ひとつつけられないだろう。しかも、天井にある根から、雨のように、種子を降らせてくる。もちろん、種子にあたればダメージを受けてしまう。

スポア・スポーンは部屋の中を円軌道を描いて、動きまわる。その軌道を観察していると、絶対にやってこないポイントがあることに気がつくだろう。そう、安全地帯があるのだ。左上の写真のように、

SPORE-SPAWN

VSスポア・スポーン

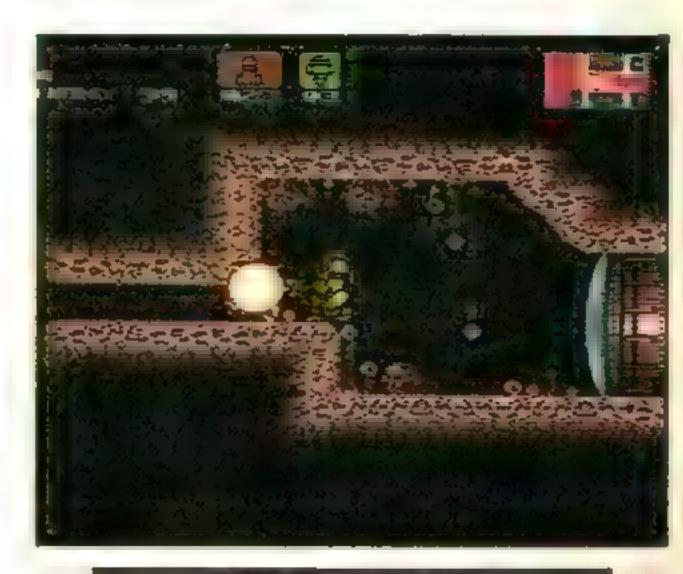
安全地帯でしゃがめば、スポア・スポーンの殻があたることはない。この位置でビームを連射。種子を射てば、ミサイルなどの補給アイテムになる。スキをみて、ときどき拾っておこう。

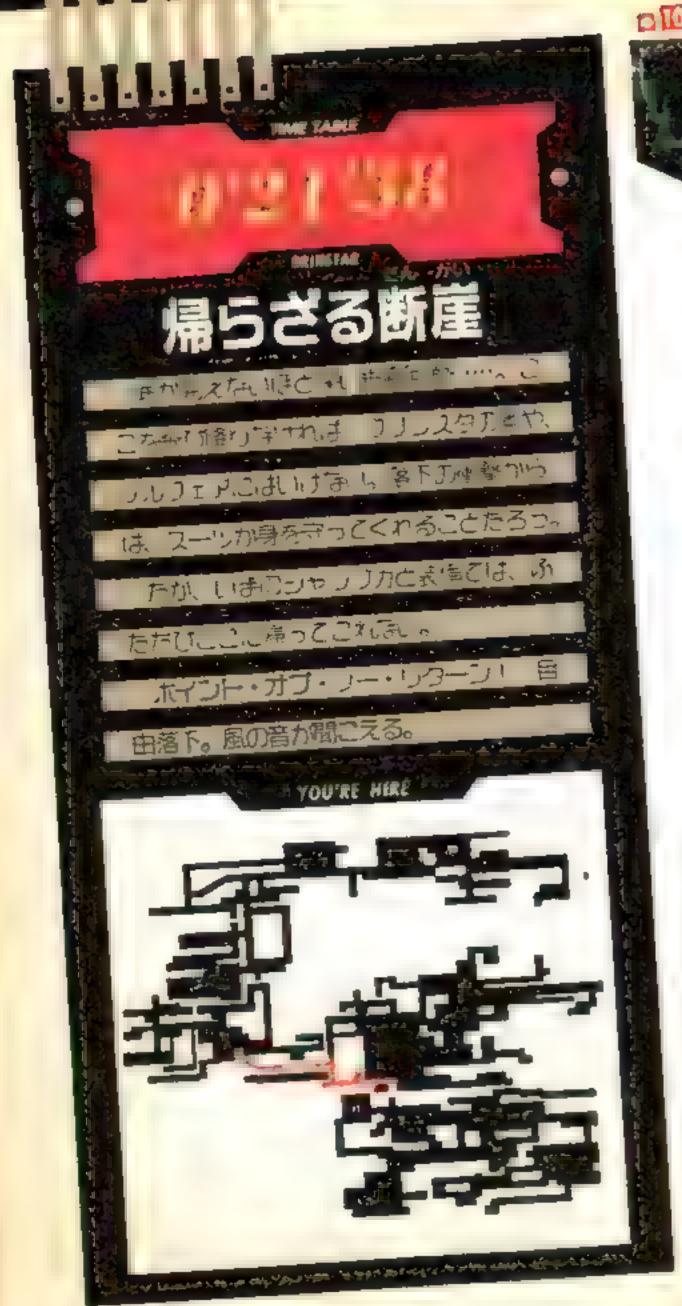
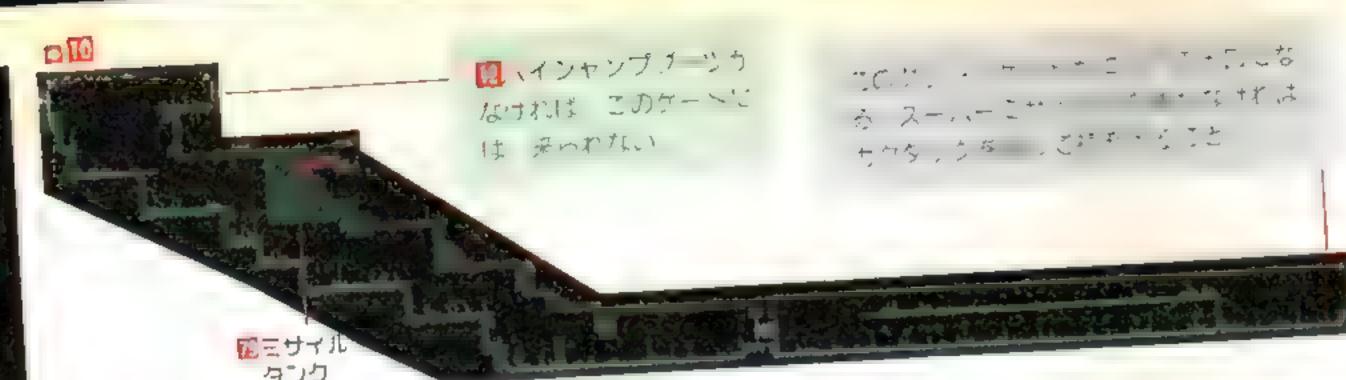
スポア・スポーンの動きがとまり、口を開けたときが攻撃のチャンスだ。

すかさずセレクトボタンを押し、ミサイルを装備。口が閉じる前にジャンプして、中心核にむけて、1〜2発射ちこむ。このくりかえしで、撃破できるはずだ。

スーパーミサイルで道を作れ

スポア・スポーンを撃破し、10スーパーミサイルタンクをとったら、左の巨大回廊にもどる。回廊の右下の、グリーンゲートをスーパーミサイルで開け、右に進んでいく

スーパーミサイルは対ボス戦に不可欠のパワフルなアイテムだ。いまはまだ5発しかもてないが、これから、アイテムを集めていくと、最大50発までもてるようになる。

SUPER METROID
ROUTE CHECK BOX

1 8ミサイルタンクをとる。
2 ボムでルートを確保。9チャージビームをとる。
3 スポアスポーンを撃破。
4 自壊ブロックにのり、そのまま下降。
5 10スーパーミサイルタンクをとる。
6 スーパーミサイルでブロックを破壊、脱出。
7 スーパーミサイルでグリーンゲートを開ける。

POINT 01 ブルーシャッター

現在の装備では、このエリアにあるアイテム（19ミサイルタンクなど）は、まだとれない。ノルフェアをめざし、かけぬけること。無用な戦いを避け、25ページの垂直回廊をめざしていこう。

サイドホッパーやカクタックなど、このエリアにはさまざまな敵が出現する。とくに上下に揺れ動くリオの動きには注意。防御力が高く、出現数も多い。ブルーシャッターをあけたら、すぐにミサイルを装備し、確実に撃破していこう。発射したミサイルのロスは、その後、リオが返してくれる。ミサイルの使いおしみはエネルギーのロスにつながる。

POINT 02 自壊ブロック

普通に歩いていると、下に落ちてしまう自壊ブロック。ここでは、ダッシュボタン（B）を押して、走りぬけること。あとでとれる20スピードブースターがなくても、ここはクリアできる。壊れるブロックを後に、簡単に進めるはずだ。

ここにかぎらず、ダッシュボタンはいつも押しっぱなしにするくせをつけておこう。指を離すのは、ボス戦や垂直回廊を登るときくらいにしておく。スピードアップで、攻略時間の短縮につながる。

ここに行くためには、アイスビームが必要。リッパを凍らせて足場にする。

ノルフェアで[icon]ハイジャンプブーツをとったら、ここにきて[icon]スペイザーをとる。左下で天井をビームで壊し、ここに来る道を作ること。
これで、クレイドとの決戦準備は完了。

[illegible]

14スペイザー

エネルギールーム

エネルギールーム。ここは、それほど重要ではない。エネルギーがそんなに減っていなければ、よる必要はない。パワーボムをとったあと、よればいいだろう。

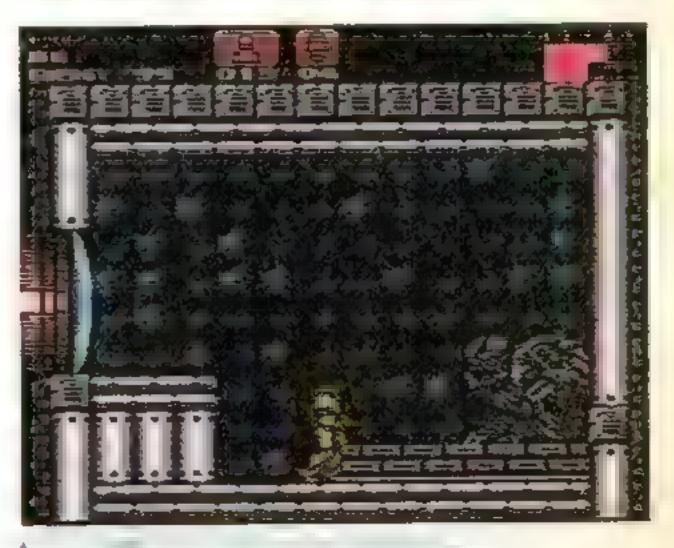
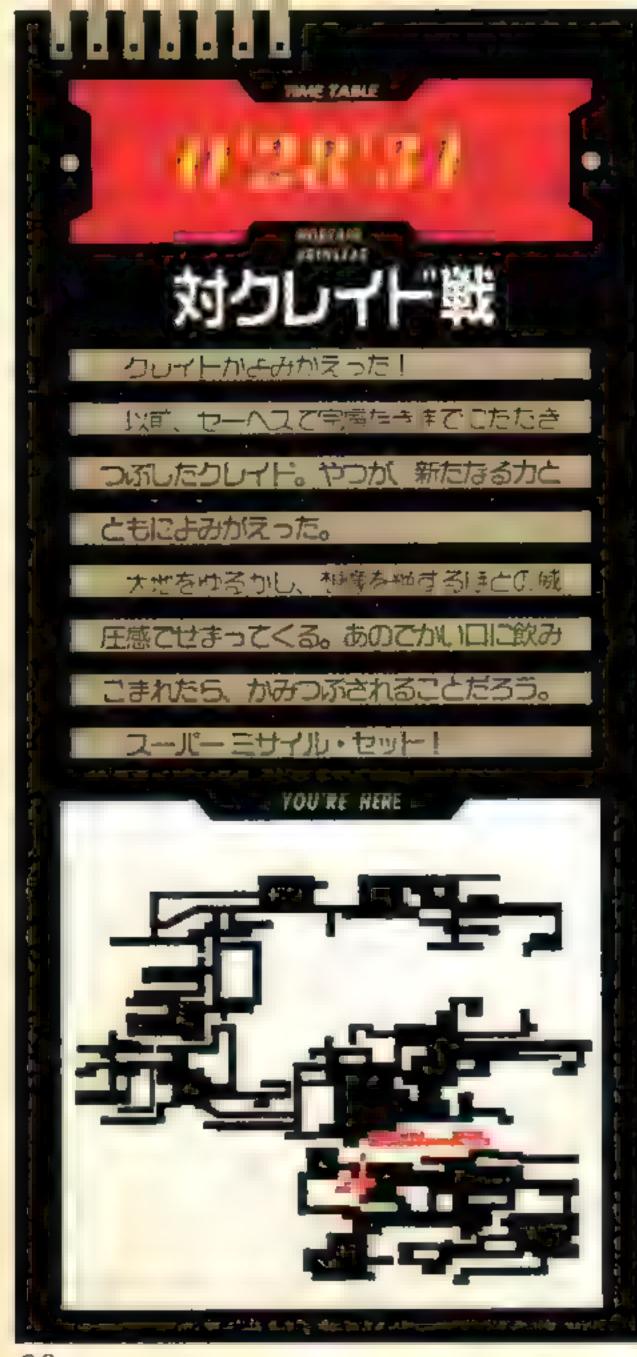
ノルフェアへのエレベーター。惑星ゼーベスのあらゆるエレベーターの中で、ここを使う回数は、もっとも多くなる。

POINT グラップラー

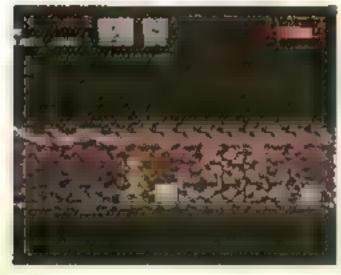
水の中から身体をのばし、サムスをつかみ、水中へと引きずりこむグラップラー。
このエリアには2体のグラップラーがいるが、あせる必要はない。たとえば、左から右に進む場合、グラップラーの左のブロックの上で、動きだすのを待ち、グラップラーが身体をのばしはじめたら、落ち着いて、上を飛び越せばいい。

POINT スペイザー

ノルフェアでハイジャンプブーツをとったら、クレイドと戦う前にスペイザーをとっておく。これでビームの破壊力はアップする。
クレイドとの決戦時、万一、ミサイルがつきても、チャージ（ため射ち）で、対処できるはずだ。
遠回りに思えても、ここを押さえておけば、準備は万全だ。また、パワーボムをとったら、14ページで紹介した、スターダストシャワーのテクニックもためしてみよう。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1. 階段回廊を右下へ。
2. 自壊ブロックをBダッシュでクリア。
3. 垂直回廊をとびおりる。
4. エネルギー補給。
5. ノルフェアへ進む。

POINT α ハイジャンプブーツ

エレベータでノルフェアに到着したら、まっ先に11エネルギータンクと12ハイジャンプブーツをとりに行こう。マグマに加熱されたノルフェアでは、立ち止まっているだけで、サムスのエネルギーは奪いとられてしまう。ハイジャンプブーツをとったら、すぐにブリンスタにもどる。

POINT β 炎熱地獄、ノルフェア

ノルフェアは高温のエリアだ。ノーマルスーツのまま、うかつに入ると、熱にエネルギーを奪いとられてしまう。ノルフェアの本格的な攻略はクレイドを撃破し、15バリアスーツをとったあとだ。

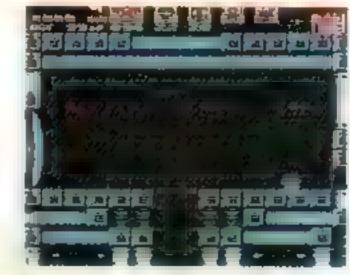
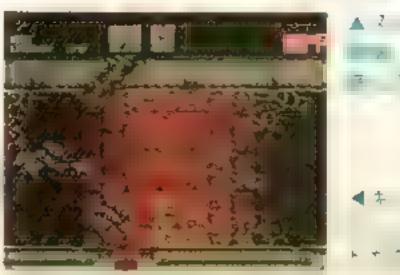
バリアスーツをとれば、敵から受けるダメージも半減。事実上、2倍のエネルギータンクを手に入れることになる。そうなったら、たっぷり歩きまわればいい。

すこしだけ見学するのもいいだろうが、あまり長居するところではない。

POINT γ エレベータルームの謎

ブリンスタのボス、クレイドへの道は、多くの謎に包まれている。ノルフェアで12ハイジャンプブーツをとり、ブリンスタで14スペイザーをとったら、エレベータルームにもどり、右下隅の壁をスーパーミサイルで破壊。丸まって、奥に進んでいこう。

モンスターの像の口にハイジャンプで飛びこんだら、鉄骨のやわらかい部分をボムで破壊する。

途中、キハンター星人が密集した部屋から、クレイドへの道と、セーブルームへの道が通じている。用心のため、ここでセーブしておこう。あとは、クレイドまで一直線だ。

ーの像が口がクレイド居住地区の門に
こいる。22ハイジャンプブーツがなければ、
ここに入れない。

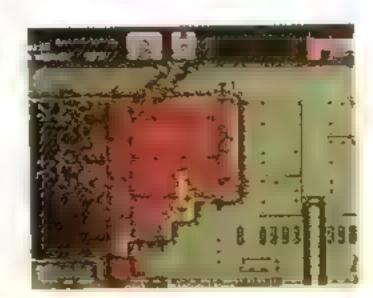
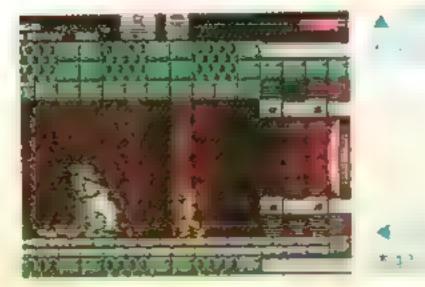
スタからノル
へのエレベー
イジャンプ
とエネルギ
ークをとったら、
から上にもどる。

POINT クレイドへの道

キハンター星人が密集する部屋の右には、ミサイルが隠されている。しかし、これをとれるのは、22パワーボムをとったあとだ。33スプリングボールもこのエリアにあるが、まだとることはできない。マリーディアの攻略が終わり、ノルフェア２にむかうときに、ここに来るのを忘れないように。

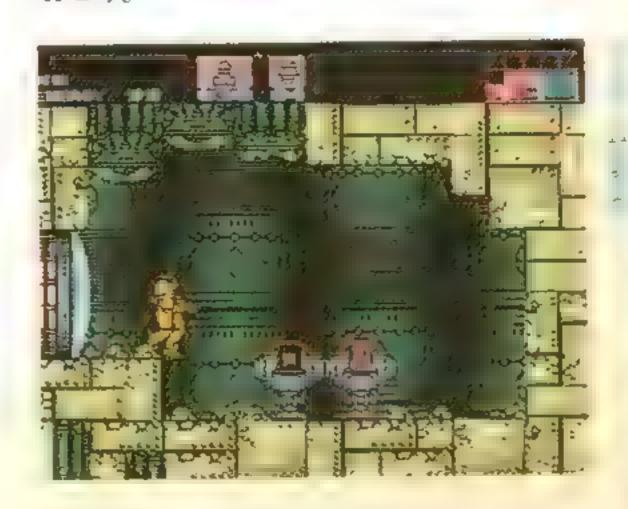
長い回廊には、宇宙海賊とニセクレイドがいる。このあと、ミサイルルームがある。出しおしみせずに、ミサイルで１匹ずつ倒していこう。

ニセクレイドもミサイル連射で撃破！ やっつければ、エネルギーやミサイルなど、大量のアイテムをだしてくれる。

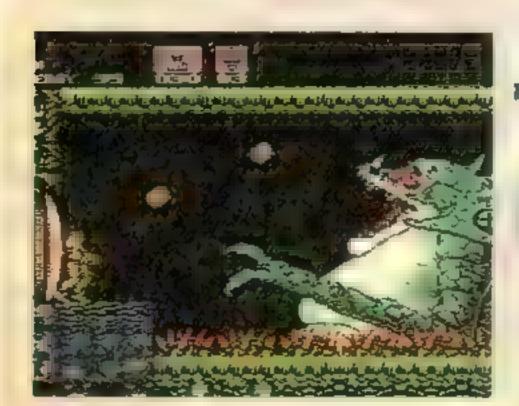
「ナススタンド あり。ここで、スーパーミサイルを補充して、5発満タンの状態にすること。

POINT ミサイル&エネルギールーム

いよいよクレイドとの決戦！ その前にミサイルとエネルギータンクを満タンにしておこう。

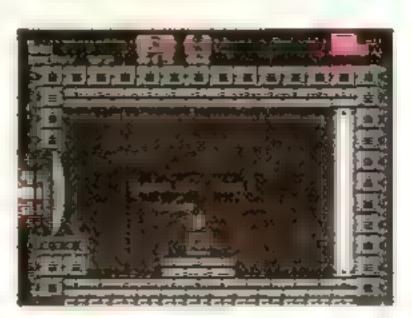
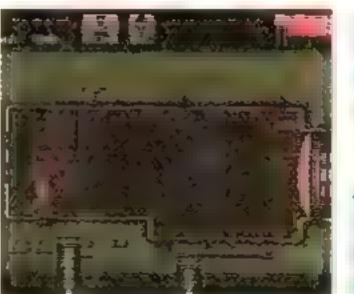
クレイドの部屋の手前には、ミサイル&エネルギールームがある。天井の上にあるので、わかりにくい場所になっているが、忘れずに補充しよう。

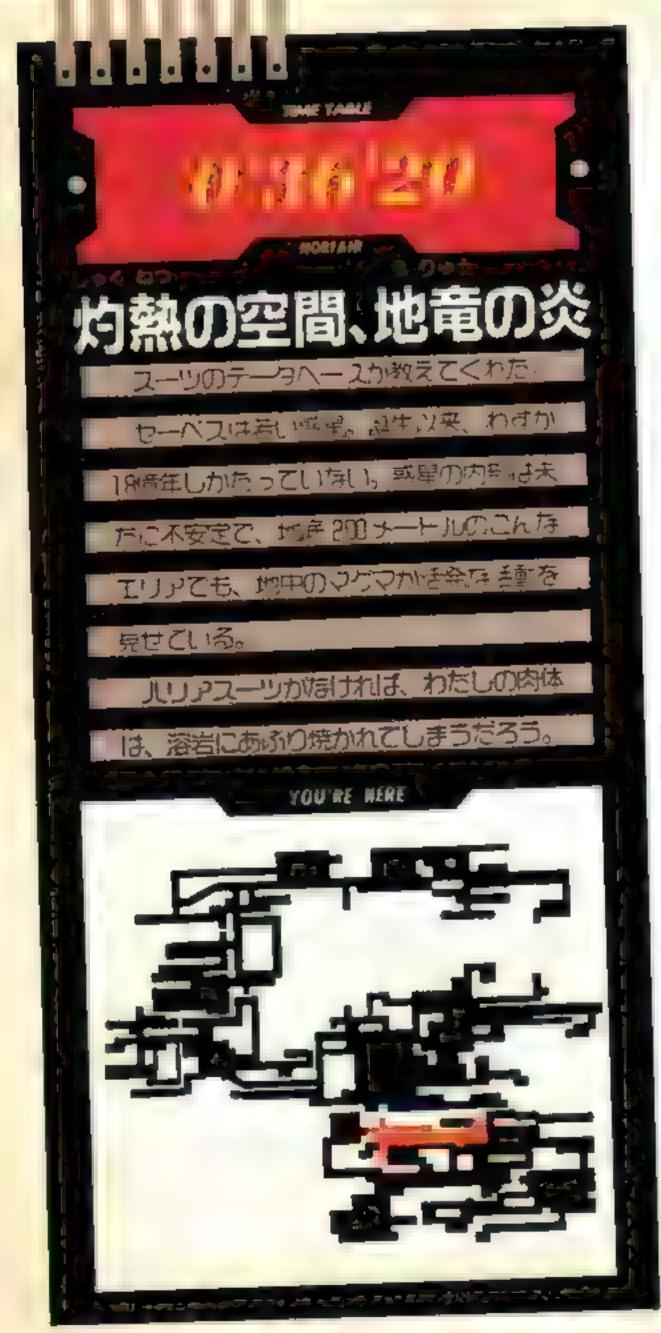
また、クレイド戦では、スーパーミサイルが有効だ。ガススタンドもあるから、ここで、いっぱいにしておこう。

SUPER METROID
ASSAULT TWO

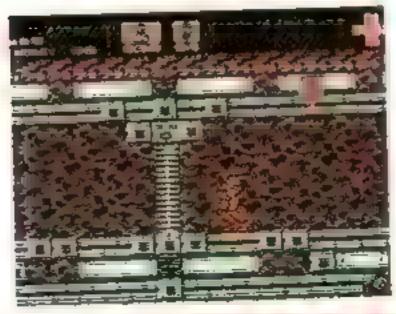
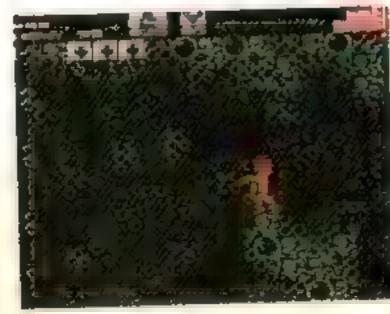
史上最大のボスの口を狙え！

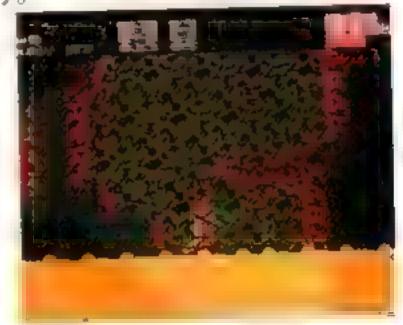
プリンスタのボス、クレイドはゼーベスに棲む最大の敵だ。
こいつと戦う前に、ガススタンドなどでかならずスーパーミサイルを満タンにしておこう。うまく戦えば、たった3、4発のスーパーミサイルでかたづけることも不可能ではない。
こいつに対する基本攻撃パターンはたったひとつ。まず、ビームなどで額を攻撃。このときダメージはあたえられないが、目が赤く光り、その後、うなり声をあげながら、口を開ける。こうなればしめたもの！　セレクトボタンでスーパーミサイルを装備し、口のなかに射ちこむ。
最初に地中から登場したとき、こうやって、口のなかにスーパーミサイルを射ちこめば、怒ったクレイドは全身を現わす。この後も同じ攻撃パターンだ。空中の岩にとび乗り、そこから口を開けさせ、スーパーミサイルをごちそうしてやろう。

VSクレイド

POINT 08　隠されたエネルギータンク

クレイドを撃破したら、右の部屋に進み、中央にある16バリアスーツをとる。これで、ノルフェアの熱に耐えられるようになる。ノルフェアに向かう帰り道、忘れないようにメタルゲートの中に入る。
ここで天井の16エネルギータンクをビームで出現させとっておこう。

SUPER METROID
ROUTE CHECK BOX

1. ノルフェア到着
2. エネルギータンクをとる。
3. 自壊ブロックから床下へ。
4. ハイジャンプブーツをとる
5. ミサイルタンクをとる
6. プリンスタにもどる
7. スペイザーをとる
8. クレイドと戦う。
9. バリアスーツをとる。
10. エネルギータンクをとる
11. エレベータでノルフェアへ

POINTα ノルフェア攻略の4大アイテム

クレイドを撃破し、バリアスーツを手に入れたサムス。だが、現在の装備では、ノルフェアのすべての回廊に進めるわけではない。
これから、手に入れるべき重要アイテムは、20スピードブースター、21アイスビーム、22パワーボム、27グラップリングビームだ。この4つがとれれば、ノルフェアのすべての道は開かれる。

POINTβ 溶岩のなかのミサイル

難破船で01グラビティスーツをとれば、マグマのなかでもダメージを受けない。
ところが、マグマに隠されたこんなところに17ミサイルタンクが沈んでいる！ 本来なら、あとまわしにするべきだが、多少のダメージを覚悟して、とりにいってもいいだろう。
もちろん、この場所をおぼえておけば、ノルフェア2の帰り道にとりにいってもいい。そのほうが安全だ。

POINTγ スクウィブトの住みか

中央のグリーンゲートを開けて、この回廊に入ってくると、いきなり、地中から溶岩がせりあがってくる。しかし、あわてなくてもいいだろう。溶岩は一定の高さまでしかあがってこない。のみこまれたりはしない。
ここでは、スクウィブトに注意。岩の間を上下に動き、サムスに襲いかかってくる。
ミサイルを装備し、多少のロスを覚悟して、射ち落としてやろう。

16

スピートブースターがないと、ここは通れない。

ダッシュ回廊。スピートブースターをとったら、時間短縮のため　この回廊を何度も往復する。

パワーボムで破壊可能なフロア、ダッシュ回廊への近道になる。

●セーブルーム

●マップルーム

マップルームには、パワーボムをとってから入る。

●セーブルーム

17ミサイルタンク

18
19 ミサイルタンク

ブルーシャッター。クロコマイアーからの出口になっている。

POINT01 そびえ立つ壁

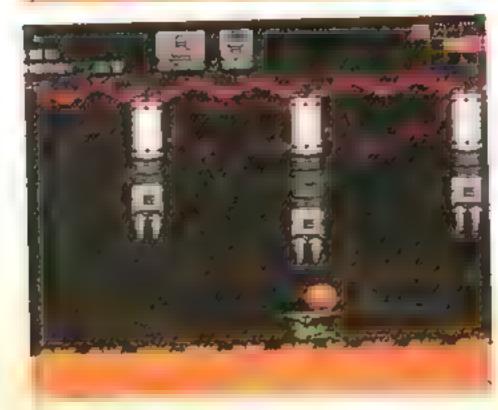
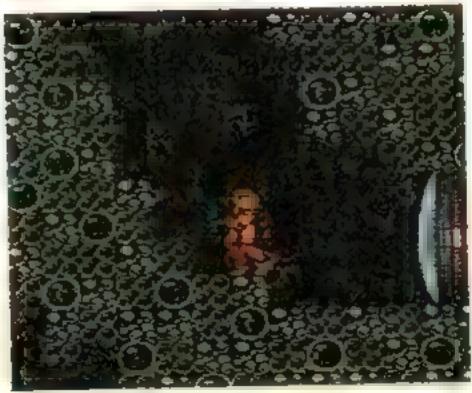
ノルフェアを右に進んできたサムス。
比較的広いこのエリアには、セーブルームと18のミサイルがある。
基本的には、通りすぎるだけの回廊と思ってもいいだろう。まず、18ミサイルをとったら、左上にあがっていき、そこで、ボムを使用。床を壊す。
パイプ状のルートを丸まって進み、出口をめざそう。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1. 17ミサイルタンクをとる。
2. 18ミサイルタンクをとる。
3. 回廊下部のブルーゲートから下へ。

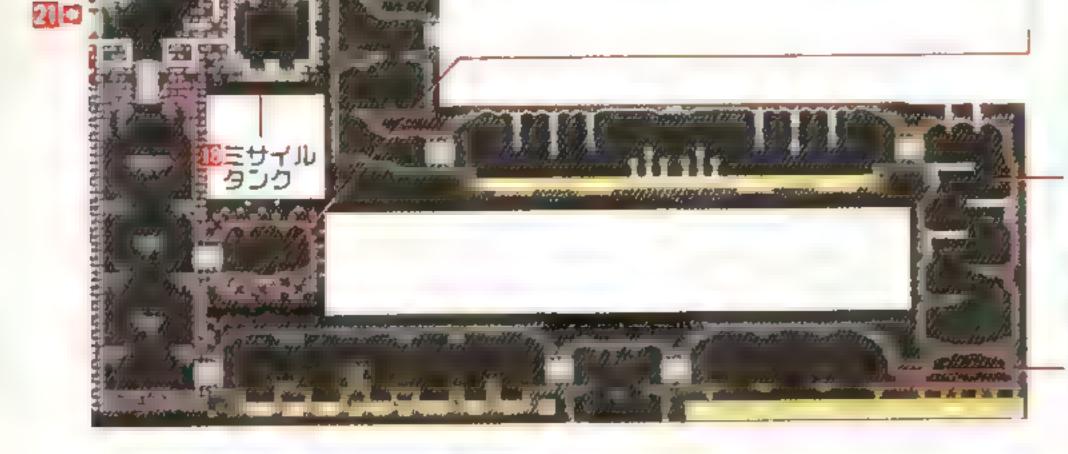
POINT スピードブースターへの道

サムスの目標はスピードブースターだ。これをとるためにはノルフェアの右翼部分を大きく回っていかなければならない。右のマップがそのためのルートだが、途中いくつかのゲートがある。ゲートをあけて、中に入ることもできるのだが、現在のサムスの装備アイテムでは、意味のない部分なので、そのマップは省略した。ここには、グラップリングビームをとったあと、来ることになるだろう。基本的には反時計まわりにルートを進み、垂直回廊を登っていくことになる。

途中、溶岩がせり上がって来る回廊や、トリッパに飛びのる回廊など、いくつかの難所があるが、極力時間をかけないように、安全に進んでいきたい。また、スピードブースターのある部屋の手前には、のミサイルタンクが隠されている。あせって、とり逃さないように！

このゲートの右には、27グラップリングビームをとってから進む。

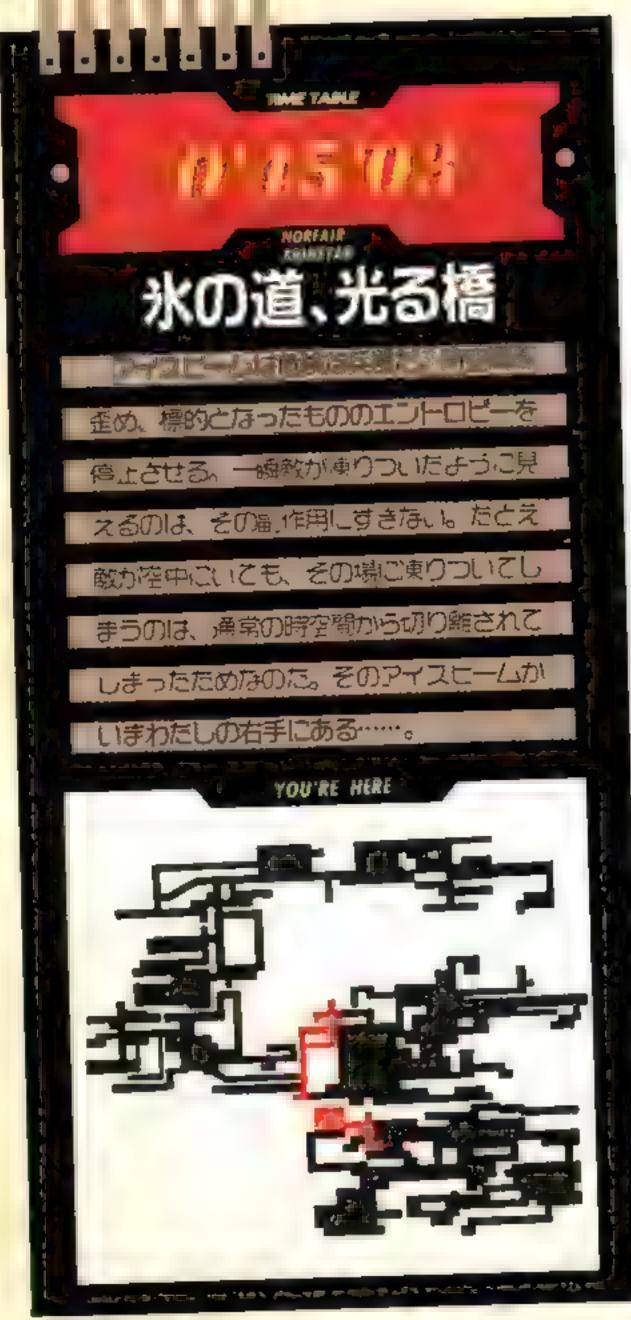
ガススタンドだ。この先は難所続き。ここで忘れずに補給しておく。

ビームで天井を破壊できる

この壁の下を右に進む

ブースターで高速離脱

19のミサイルをとったら、いよいよ、20スピードブースターだ。
鳥人像の手のアイテムボールを射ち、スピードブースターをとったら、もたもたしてはいけない。トラップがしかけられているのだ。地下からマグマがあふれだしてくる。さっそく、ダッシュボタン（B）を押して、左にかけ抜けよう。とりあえずの目標地点は、上のマップのセーブルームだ。
ここでセーブしたら、ふたたびパイプ状のルートに入り、左下のゲートから左にでる。その先は「ダッシュ回廊」だ！　手に入れたスピードブースターをさっそく活用して、走っていこう。
つぎの目標はアイスビームだ。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1. 反時計まわりにルートを進む。
2. 19ミサイルタンクをとる。
3. 20スピードブースターをとる。
4. ノルフェアの左に進む。

POINT アイスビームの回廊

20スピードブースターをとれば、21アイスビームも簡単にとれるはずだ。グリーンゲートを開けたら、まずダッシュボタンを押して、つぎつぎに降りてくるシャッターをかわす。

つづいて、フーネがならぶ回廊を登る。登りきったら、ゲートを開けずにその場で丸まり、ボムで床のブロックを破壊。狭い通路を落ちる。ソーバが出現する段が目標だ。そこから右に進めば、アイスビームが手に入る。

22 ワープをとってきたら、ここを破壊。下にクロコマイアーが待っている。

POINT パワーボムをめざし、ブリンスタへ

新たにとったアイスビームが、ブリンスタへの道を作ってくれる。フーネを凍らせながら、ふたたび回廊を登る。こんどはゲートを開け、右の部屋へ。溶岩のなかにボヨンがいるが、あせることはない。

アイスビームを使って、ボヨンを凍らせてしまおう。凍っている間は、上に乗ってもダメージを受けない。要所でボムを使いながら、そのまま進んでいけば、ブリンスタへのエレベータがある。

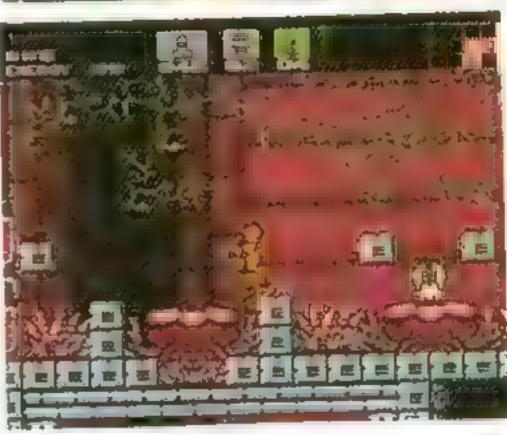
次の目標は、ブリンスタのどこかに隠されている22パワーボムだ。Aエレベータから、上へ進め。

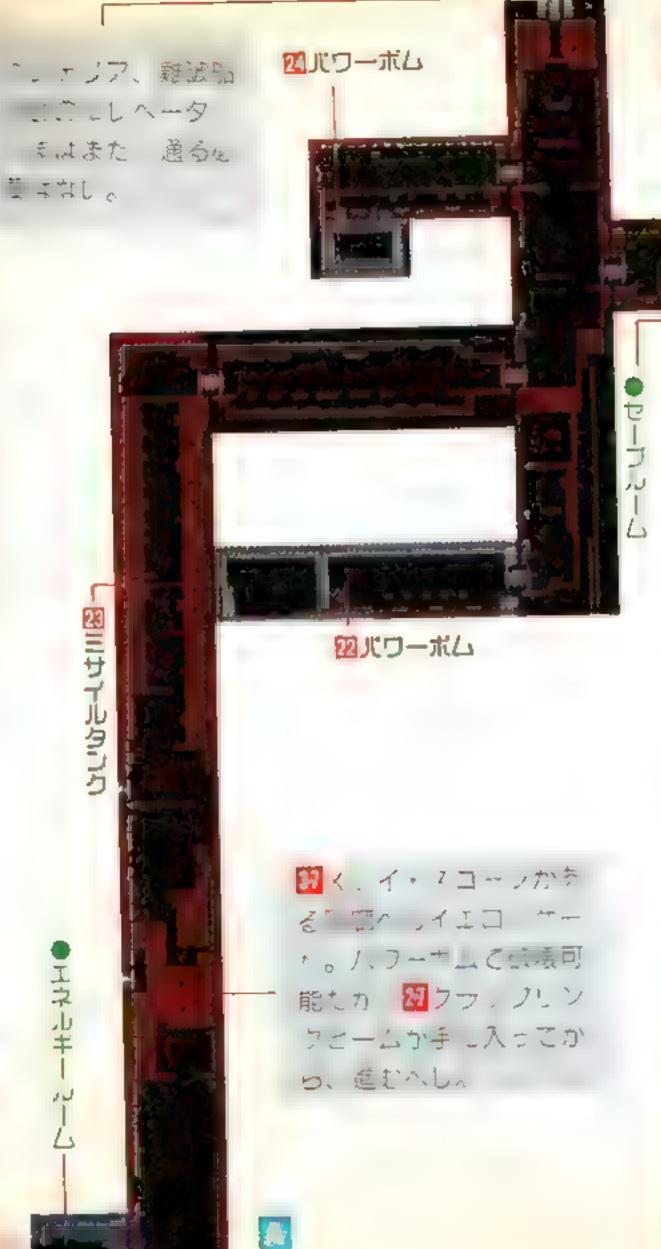
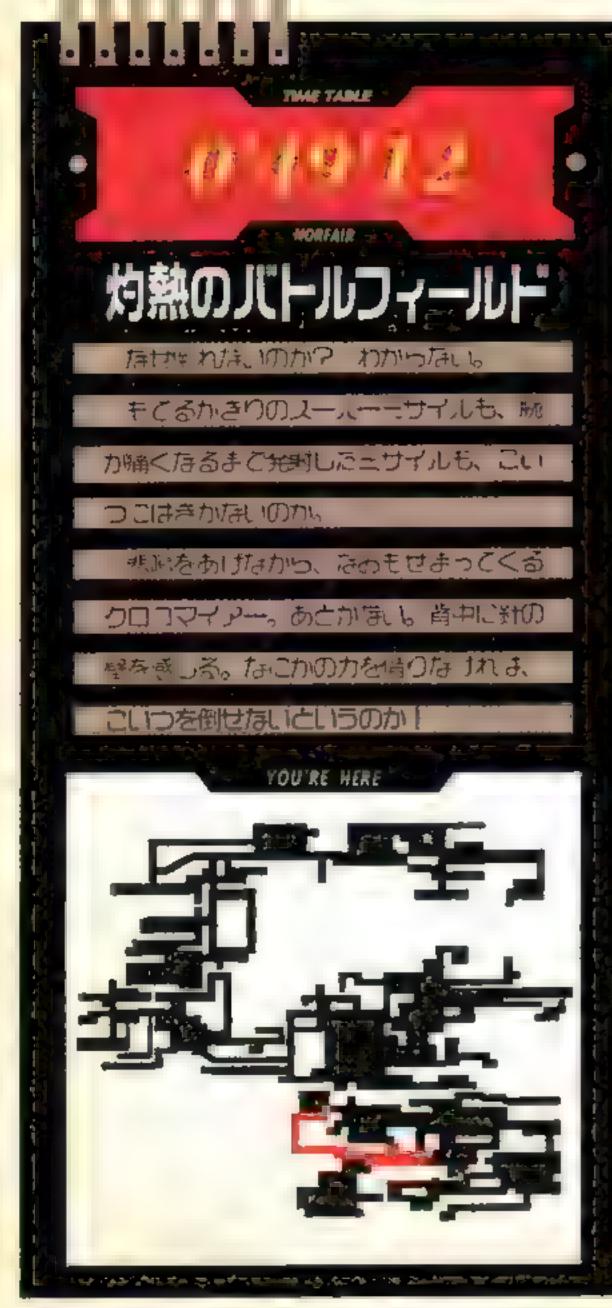
POINT 4 パワーボム前の激戦区

21アイスビームをとったら、25ページで紹介した垂直回廊（かいろう）に戻って来る。いままではここを登れなかったが、アイスビームで凍らせたリッパを足場にして、上がっていけるようになった。

垂直回廊を登りつめたら、激戦区が待っている。上下にトゲがあり、足を滑らせると、ひどいダメージを受けてしまう。ジャンプは回転しないようにして、デリケートにコントロールすること。（無回転ジャンプは垂直回廊を登るときにも有効なテクニック）つぎつぎに出現する敵は、アイスビームで凍らせると、簡単にパスできる。

激戦区をクリアしたら、ボムをつかってゾーロがいる足元の秘密の回廊に入る。

ゲート奥で22パワーボムをとったら、さっそく使おう。鳥人像背後の壁が破壊され、23ミサイルタンクがとれる。つづいて、右の垂直回廊を上り、グリーンゲートをオープン。中で24パワーボムをとる。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1. ダッシュでシャッターをクリア。
2. 隙間からモーフィングボールで潜入。
3. 21アイスビームをとる。
4. ブリンスタに戻る。
5. 垂直回廊のリッパを凍らせて、上へ。
6. 22パワーボムをとる。
7. パワーボムで壁を破壊。23ミサイルタンクをとる。
8. パワーボムでフロアを破壊。24パワーボムをとる
9. ノルフェアに戻る。

SUPER METROID
ASSAULT THREE

マグマの中にたたきこめ！

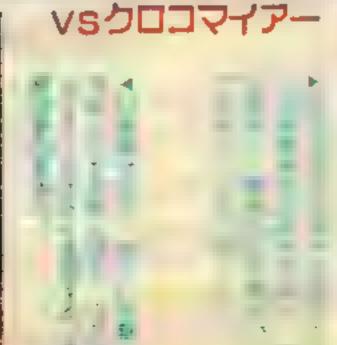
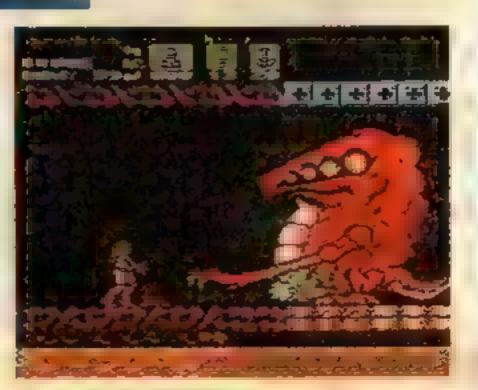
たとえ千発のスーパーミサイルを射ったとしても、クロコマイアーは殺せない。

では、どうやればたおせるのか。答はひとつ。塩酸池の中にたたきこむ。これしかない。

クレイド同様、こいつの弱点は口だ　しかし、口を射っているだけでは倒せない。もたもたしていると、前進をつづけ、サムスを背後の針の壁に押しつけることだろう。

こいつは一定のパターンで口を開ける。開けたらすぐに攻撃だ。スーパーミサイル、ミサイル、チャージビーム。このどれでもいい。肝心なのは、攻撃の手を休めないこと。攻撃を受けるたびに、敵は後退していく。体重をささえきれずにフロアが壊れ、こいつが塩酸池の中に落ちるまで、この攻撃を続けろ。

VSクロコマイアー

パワーボムで破壊できるフロア。この奥にクロコマイアーがいる。

[illegible]ミサイルタンクは、シャインスパーク（ためジャンプ）の横ジャンプを利用してとりに行く。無理な場合はあとでスペースジャンプを使ってとりに行く。

24

[illegible]ミサイルタンク

自壊ブロックとジーマの垂直回廊。無理に動かず、下に降りる。

スピードブースターダッシュ回廊。なにも考えずに走るだけ。

POINT α シャインスパークでミサイル

パワーボムで下におりたら、回廊の敵を全滅にする。つづいて左のゲートをあけておき、回廊の右端からダッシュ！　ゲートの直前でしゃがんでシャインスパーク状態になり、ここから横にジャンプして、ゲートをくぐる。そのまま垂直回廊の左の壁にぶつかったらビームを連射。これで、26ミサイルをとれる。

立ちふさがる壁や敵などあらゆるものを粉砕し、右端のゲートにぶつかるまで走り続ける

このあと、クロコマイアーと戦う前に、右にあるエネルギールームで、エネルギー満タンにしておこう。セーブも忘れずに。

POINT β ダッシュアタックで急接近！

自壊ブロックの垂直回廊から、右に進むと、長い回廊が待っている。

ここは、ダッシュボタン（B）を押しっぱなしにして、走りぬけてやろう。最高速に達すれば、サムスは無敵状態になる。これがダッシュアタックだ。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1. ノルフェア到着。マップ情報にアクセス。
2. パワーボムで床を破壊。
3. シャインスパークで、25ミサイルタンクをとる。
4. エネルギールームで回復後、セーブ。
5. クロコマイアーと戦う。

●セーブルーム　●クロコマイアー　●エネルギールーム

26

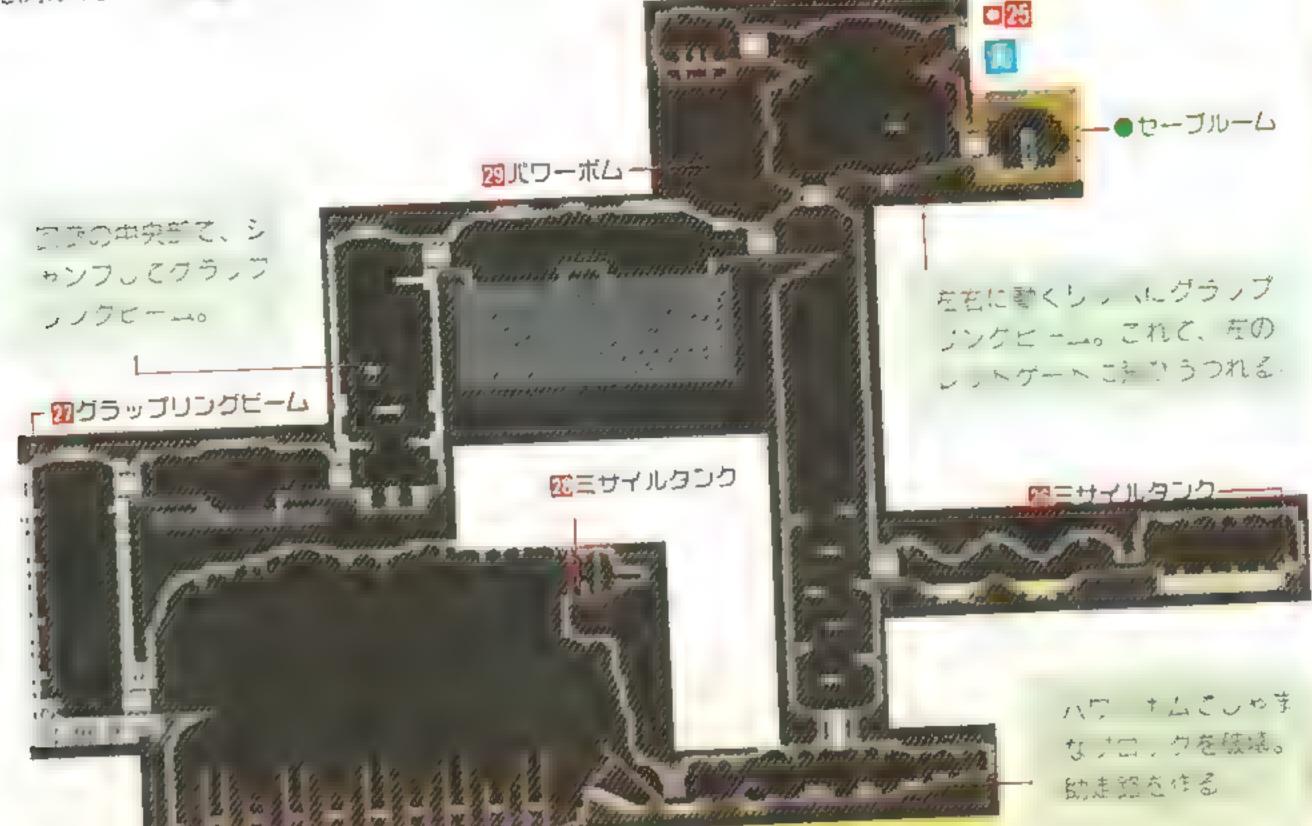
[illegible]エネルギータンク

POINT 02 上下する塩酸の池

クロコマイアーを撃破したサムスは、左の回廊に進んだ。垂直回廊を下におり、まず26のミサイルタンクをとりにいく。潮の満ち干きのように、塩酸が上下する回廊だ。下がり切った塩酸にあわせて、Bボタンダッシュで移動しよう。タイミングがあえば、ノーダメージで進めるはずだ。

ミサイルをとったら垂直回廊をもどり、下のゲートを開ける。つぎは27グラップリングビームだ。

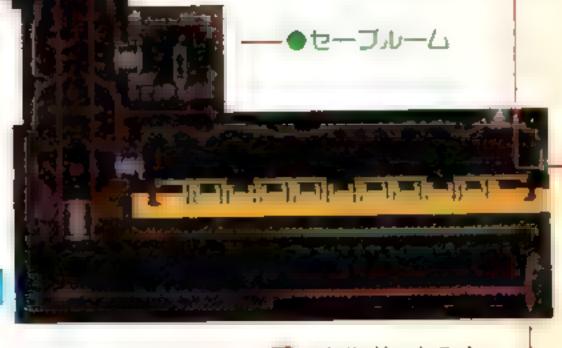
POINT 8 スーパーダッシュ

最下層部に到着したら、まず、パワーボムで周囲のブロックを破壊する。つづいて、右端からダッシュ。溶岩の池の手前で、ジャンプボタンを押す。これだけでスーパーダッシュジャンプができるはずだ。そのままゲートを開ければ27グラップリングビームをとれるはずだ。ここで右に戻って、28ミサイルタンクを取りにいく。グラップリングビームでリッパにつかまって、右の壁の上にたどりつこう。

POINT 9 グラップリングビームを使いこなせ!

グラップリングビームをとれば、サムスの行動範囲は大きく広がる。道なりに戻っていきながら、グラップリングビームの練習をしておこう。

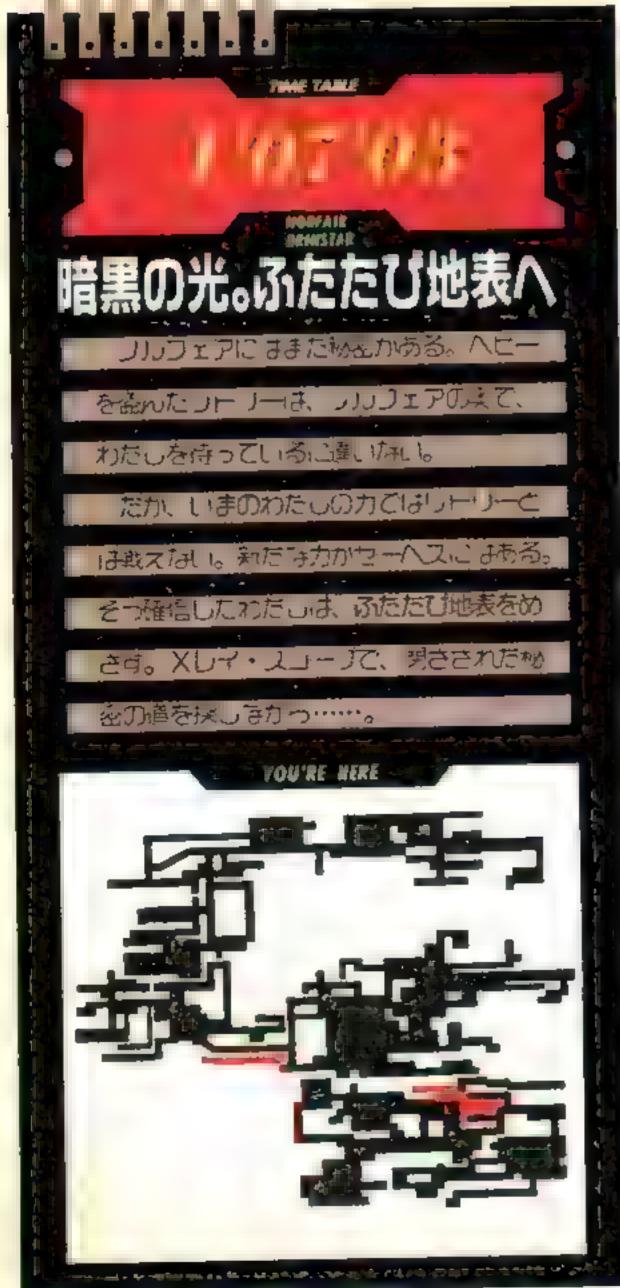
29パワーボムへは、リッパⅡにグラップリングビームをひっかけてとりにいく。

30エネルギータンクと31ミサイルタンクは、グラップリングビームで天井伝いに進み、とる。

このふたつは、Rボタンを使い、空中でグラップリングビームを連射するテクニックがなければ、とれない。あせらずにここで練習しておけば、ほかのエリア攻略が楽になるだろう

マップで紹介したすべてのアイテムをとったら、ノルフェアに残るほかのアイテムをとるために、ノルフェア右方向へ進んでいこう。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

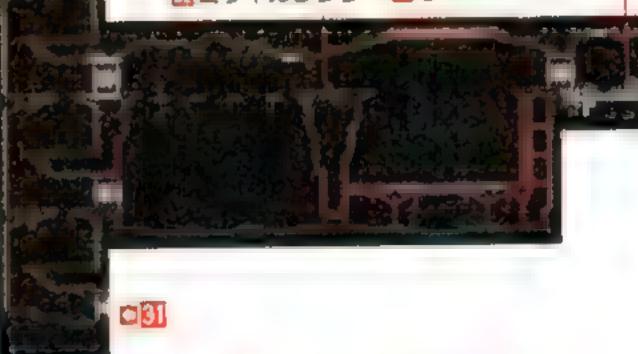
1. 26ミサイルタンクをとる。
2. パワーボムでじゃまな壁を粉砕。
3. 27グラップリングビームをとる。
4. 28ミサイルタンクをとる。
5. 29パワーボムをとる。
6. 30エネルギータンクをとる。
7. 31ミサイルタンクをとる。
8. ノルフェアの右に進む。

ブルーシャッターを開けるときには、慎重に。下に落ちると、遠回りして戻ることになる。

ここは33ページで紹介したマップのエリアだ。前回は完全に攻略できなかったマップだが、グラップリングビームをもっていれば、残ったゲートをすべて開けられる。

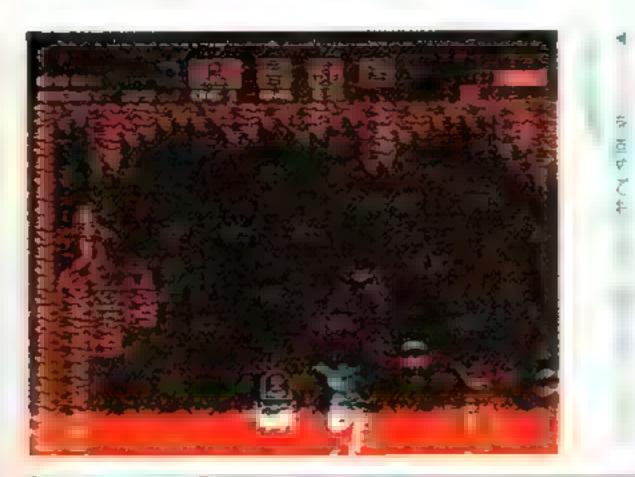
POINT ノルフェアの落穂ひろい

つぎの目標は難破船エリアだ。だが、そこに行く前に33ウエイブビームなど、ノルフェアに残されたアイテムをひろっておこう。

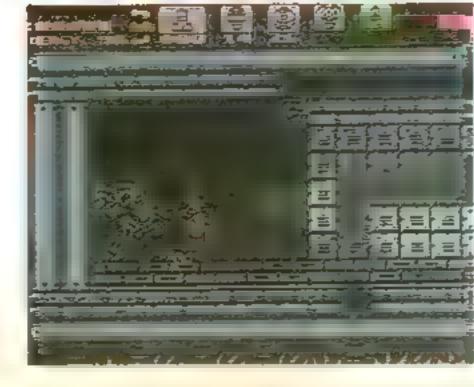
33ページで20スピードブースターをとったときに、グラップリングビームがなければ進めなかった回廊に戻る。上下するリフト伝いに対岸へ。まず、32ミサイルタンクをとる。途中、壁から首を突き出しているフーネはアイスビームで凍らせておくと、うまくいく。ジャンプしてビームを発射。ブルーシャッターを開けたあと、グラップリングビーム連射で天井伝いに33ウェイブビームをとりにいく。

つづいて、左の回廊に進み、やはりグラップリングビームで天井伝いに、34ミサイルタンクをとりにいこう。このエリアでは、十分慎重に進まなければ、遠回りをしてしまうことになる。気をつけよう。

POINT3 隠されたミサイル

なんと、サムスが足場にするブロックの中に、ミサイルが隠されていた。
36リザーブタンクをとりにいくとき、直前のブロックをビームで射ってみよう。隠された35ミサイルタンクが出現する。
ビームかパワーボムでブロックを消し、ダメージ覚悟でとりにいこう。ダメージを受けるのがいやならば、ソーバをアイスビームで凍らせて、足場にするといい。ボムでブロックを壊し、とる。

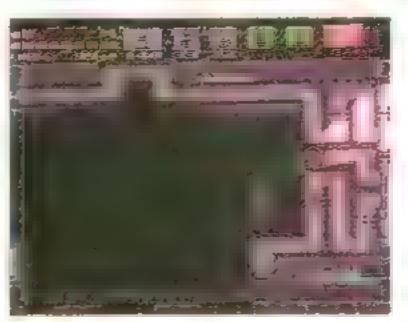
POINT4 ブリンスタにもどれ！

ノルフェアで落穂拾いが終わったら、いよいよ、難破船に進む。
途中、ブリンスタによって、37Xレイ・スコープをとっておこう。グラップリングビームがあるいまなら、楽に手に入るはずだ。
Xレイ・スコープは壁や床などのブロックに隠された秘密を、あばきだすアイテムだ。これさえあれば、

秘密の通路も簡単に発見できる

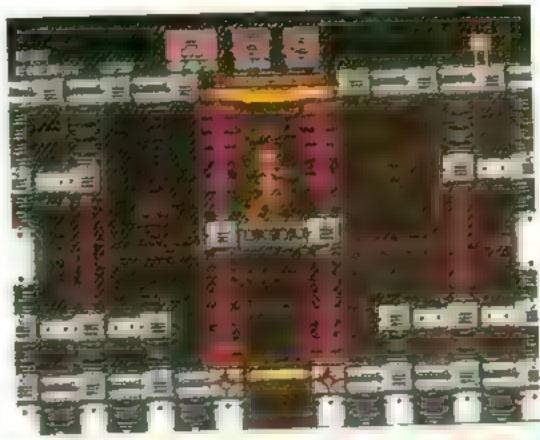
Xレイ・スコープへの回廊では、グラップリングビームで、ウエーバやグラップラーをかわしながら、進んでいこう。あまりもたもたせずに進むことがグラップラー対策だ　ただし、勢いあまってホタリーをつぶすと、明りが消えてしまうので注意。

POINT5 Xレイ・スコープを使いこなせ

ここで手に入れたXレイ・スコープは、隠し通路やアイテムなど、ブロックに隠された秘密をあばくアイテム。行きづまりになっているルートや、あやしい場所があったら、どんどん使ってみよう。新しいエリアで、そういった場所にきたら、まず、パワーボムを使ってみる。その後に、Xレイ・スコープに切り替えて、全体を見回す。これが基本だ。

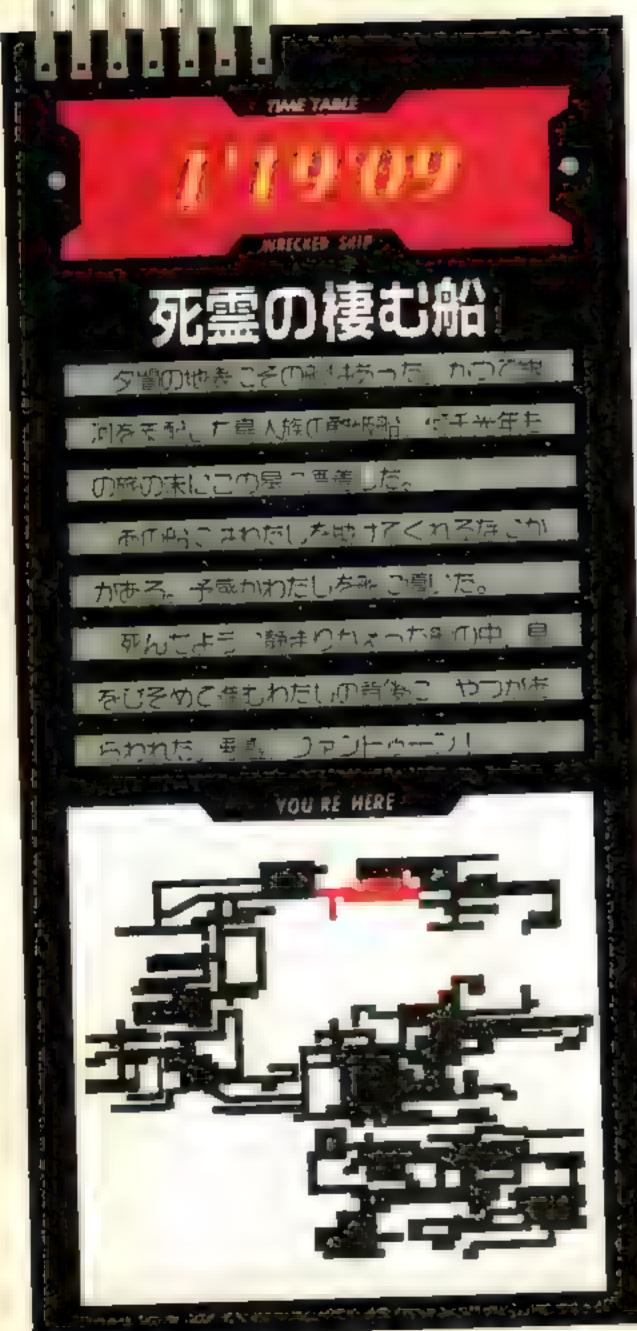
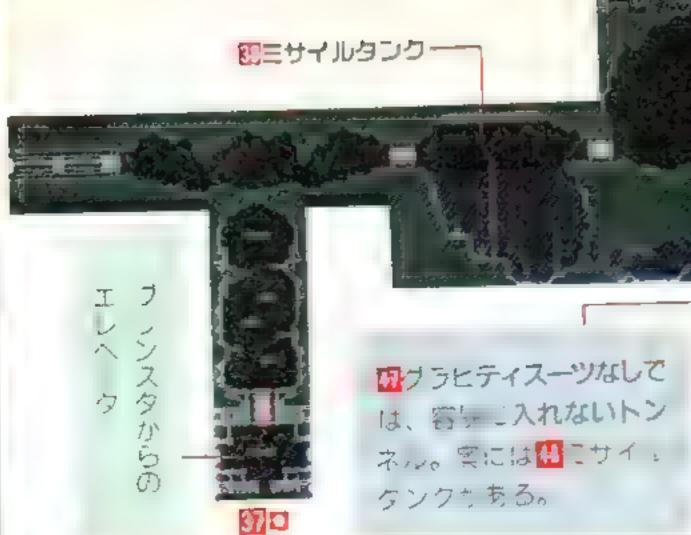
…チ。壁に隠された
アイテムを探そ

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1. リフトを伝って、32ミサイルタンクをとる。
2. 33ウェイブビームをとる。
3. 34ミサイルタンクをとる。
4. 35ミサイルタンク、36リザーブタンクをとる。
5. ブリンスタで、37Xレイ・スコープをとる。
6. 難破船に向かう。

最短時間攻略をめざすか。
安全確実攻略をめざすか。

本書では、最短時間攻略をめざすため、攻略ルートから外れたブリンスタや、クレテリアのアイテム集めは、最後のマザーブレイン攻略直前にすることにしている。
したがって、プレイヤーの技術がともなわなければ、これから苦戦することもありうるだろう。
これから難破船にむかうという現時点においても、ここまで集めてきたアイテムの力とテクニックを使えば、エネルギータンクや、ミサイルなどの基本アイテムをいくつか集めることもできる。
「スーパーメトロイド」は、自由度が高いゲームなのだ。とくに、このゲームを初めてプレイするかたには、ここで、一回目の「落穂ひろい」をすることをおすすめする。
これから進んでいく難破船やマリーディア、ノルフェア２は屈指の激戦区だ。エネルギータンクひとつの違いが、生死を分けることになるだろう。
手元の全体マップを参照して、いままで行かなかったイエローゲートなどをチェックしてほしい。これからの戦いを有利に展開するためのアイテムがいくつもあるはずだ（ちなみにアイテムの詳細なマップは57〜60ページに紹介している）。
もちろんグラビティスーツなど、これから手に入るアイテムなしでは、とりきれないアイテムもあるだろう。全体マップにシールをはって、きちんとチェックしていただきたい。
テクニックに自信のあるプレイヤーなら、これから、以前22パワーボムをとりに行った垂直回廊をめざしてほしい。回廊の最上部にあるイエローゲートが、めざす難破船への最短ルートになっている
イエローゲートを開け、エレベータに乗ってクレテリアへ戻ったら、ミサイルやエネルギーの状況に応じて、スターシップへよってみよう。エネルギー補給やミサイル、スーパーボムなどもすべてフルチャージできるというほかに、もうひとつスターシップへ立ちよる大きなメリットがある。
というのは、ここから先、難破船ではセーブルームがあっても、ボスのファントゥーンを撃破するまでは、使用不能の状態になっているからだ。
つまり、いったん難破船攻略をはじめてしまうと、船の中ではセーブできるチャンスがない、ということだ。スターシップに立ちよってセーブしても、それほど大きな時間のロスにはならない。ここで、保険をかけておくのが、堅実な作戦といえるだろう。

どんなときでも死んだ船を
のあたりにするのはつらいものだ。
数百世紀前に難破した船。機能を停止し、無残な姿をさらしている。一歩船内に足を踏みいれたわたしは、死んだはずの船の中に邪悪な気配を感じた。
この船をくいものにしているやつがいる！

UNPLUGGED
接続

47グラビティスーツなしでは、容易に入れないトンネル。奥には44ミサイルタンクがある。

POINT クレテリア地表から難破船へ

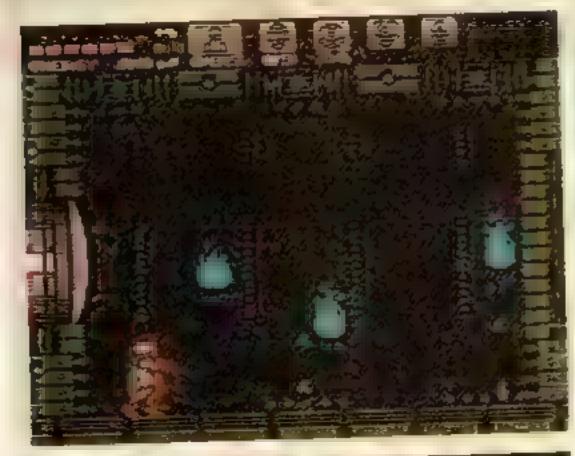
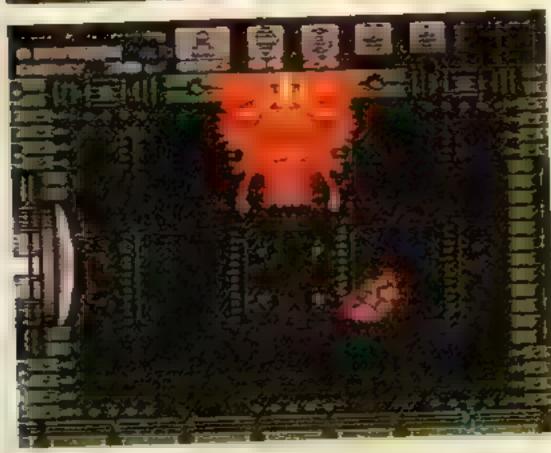
クレテリア地表に到着したサムス。めざす難破船は広い湖の中央にある。

まず、水中では、自由に動きがとれない。グラップリングビームを使って、空中から、難破船入り口に進むしかない。だが、ビームでつかめるブロックの中には、老朽化して、一定時間後壊れてしまうものもある。スムーズにつぎのブロックに進めれば、危険はないが、もたつくと、水中に飛びこむことになる。ていねいに進んでいこう。

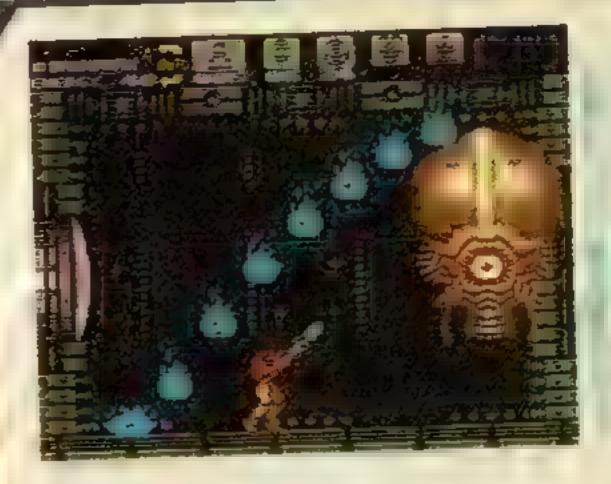
このエリアには、ミサイルタンクがふたつある。ひとつは攻略ルートの真ん中にあるが、もうひとつは水中のトンネルの中だ。ボムジャンプのテクニックを使っても簡単にはとれない。こちらをとるのは、47グラビティスーツをとったあとだ。

湖を越えたら、機能停止状態の難破船へ進め。

SUPER METROID
ASSAULT FOUR

PHANTOON
vsファントゥーン

暗闇の亡霊。目をねらえ!

難破船内では、最初にボスと戦う。こいつをたおさないかぎり、船の機能は停止したまま。ほとんどのゲートは開かず、アイテムも大部分がとれない。

対ファントゥーン戦では忍耐が強いられる。敵が実体化し、攻撃のチャンスがめぐってくるまで、時間がかかるためだ。それまでは一方的な敵の攻撃に身をさらさなければならない。

ファントゥーンが使う火の玉をさけるには、ふたつの方法がある。ひとつはビームで射ち落とす方法。もうひとつはチャージアタック状態でジャンプする方法だ。確実なのは後者。とくに敵が球状に火の玉を出すときに有効だ。

半透明だった敵が実体化したら、攻撃のチャンス、ありったけのスーパーミサイルや、チャージビームをななめ射ちで敵の目に射ちこもう。

SUPER METROID
ROUTE CHECK BOX

1 クレテリア到着
2 ミサイルタンクをとる
3 難破船内に入る
4 ミサイルタンクをとる(P47参照)
5 ファントゥーンと戦い、船の機能回復

43

38

42ミサイルタンク

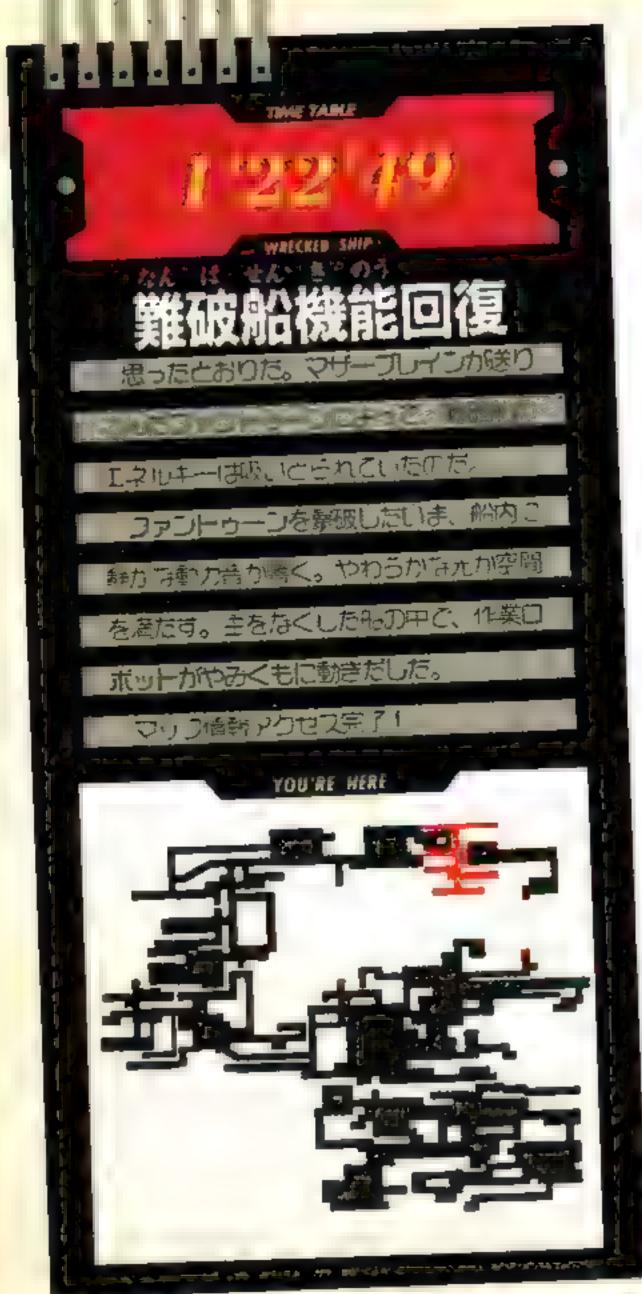
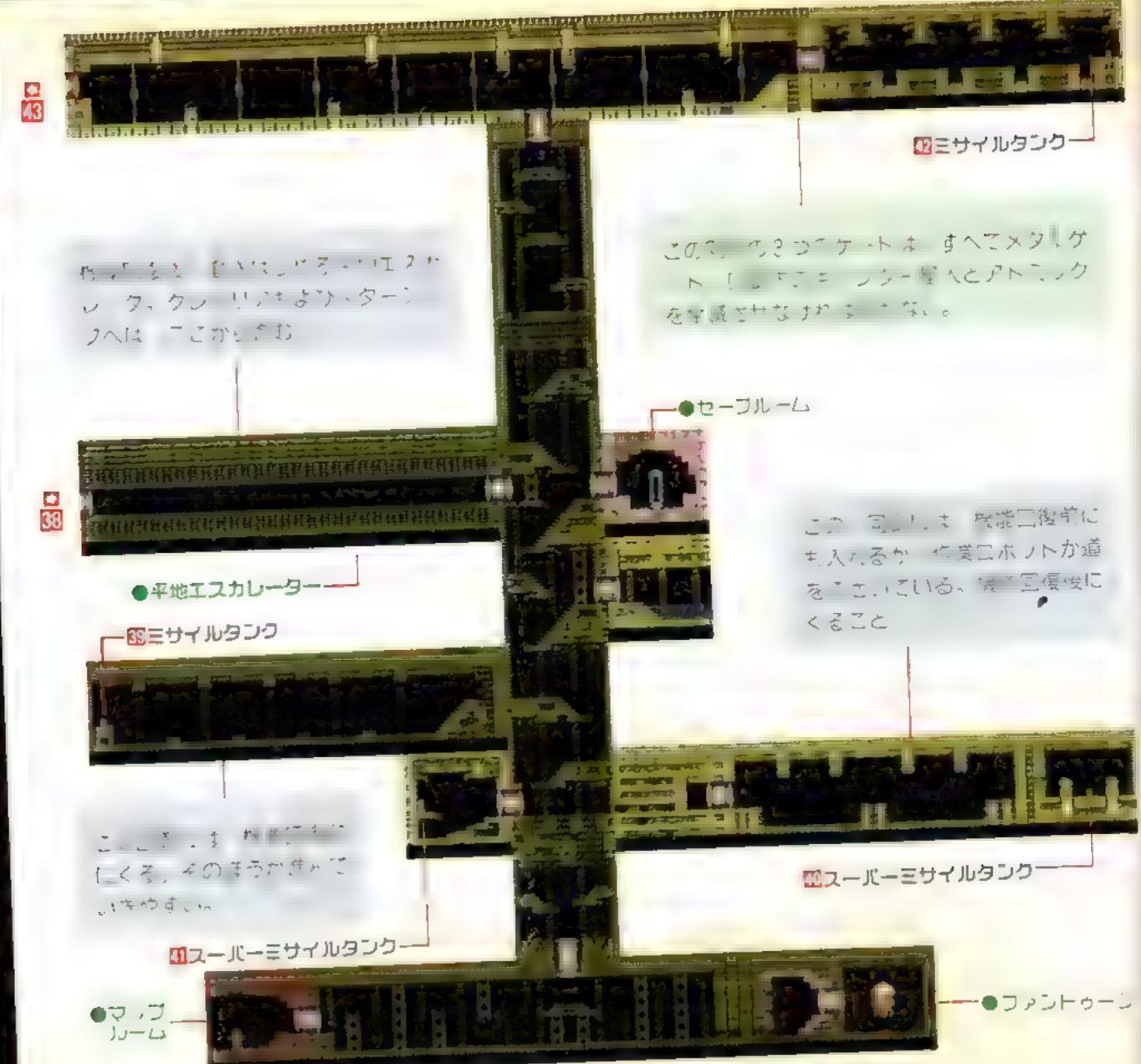
●セーブルーム

●平地エスカレーター

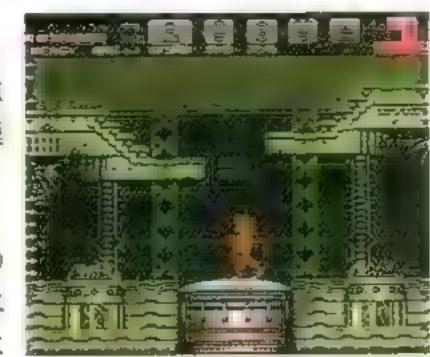
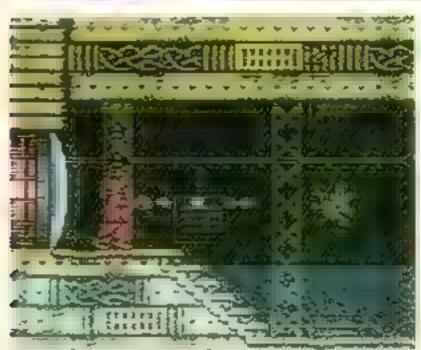
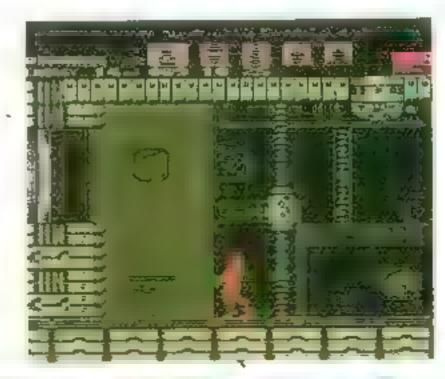
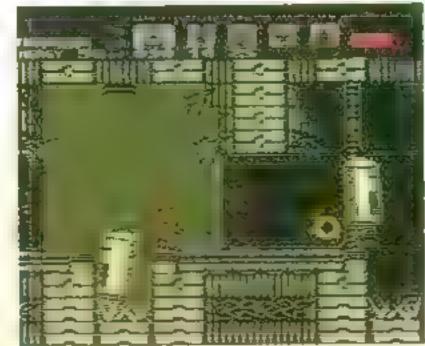
39ミサイルタンク

40スーパーミサイルタンク

41スーパーミサイルタンク

●マップルーム

●ファントゥーン

難破船が動きはじめた／

ファントゥーンを撃破すると、難破船が正常に動きはじめる。これから、47グラビティスーツをはじめとするアイテム集めになる。
まず、左下の部屋でマップ情報をロードしたら、垂直回廊の下部から順番にアイテムをとっていく。
ただしセーブルームの下にある回廊は、グラビティスーツがなければ進んでいけない。グラビティスーツをとってから、進むこと。
また、いくつもの吸盤が全身を包んでいる球状の敵、ブルはビームでは撃破不可能。だが、ミサイルなら、たった1発で撃破できる。ブルのいる回廊ではミサイルの装備を忘れないように／難破船エリアには体力回復ポイントが皆無。
敵の攻撃力も強いので、極力慎重に進んでいこう。
注意すべきなのは、最上部の水平回廊。ここには防御力の強い、キハンター星人とアトミックがまちかまえている。しかも、すべてを撃破しなければ、メタルゲートは開かない。メタルゲートは、一度開ければ、ブルーゲートに変わる。したがって回廊内の敵を全滅させたら、両サイドで点滅するメタルゲートをオープン。その後、先に右の回廊から入る。
ビーム攻撃をしてくる、作業ロボットは撃破不可能。サムスが攻撃すると、反対側に逃げるだけだ。42のミサイルタンクをとるときなど、凹みに落として、の上を通りぬけよう。
マップの上のすべてのアイテムをとったら、マップ左上の回廊から外に出る。クレテリアの湖にもどるのだ。

セーブポイントはひとつ／

かさねていうが、難破船エリアは、補給ポイントが少ないうえに、敵の攻撃も強力だ。ゆだんをすると、とんでもないことになってしまう。
ファントゥーンを撃破したあとや、グラビティスーツをとったあとなど、要所要所で、セーブを忘れないようにしよう。
難破船全体でも、セーブルームはたったひとつだ。だいじょうぶだと思って進んでいると、思わぬミスをして、もう一度ファントゥーンと戦うことになりかねない。
セーブルームでの時間は、タイムロスにはつながらないことをおぼえておこう。

◀つねに残りエネ ギーには気をつけて進

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1. 39ミサイルタンクをとる。
2. ボス攻略後40・41スーパーミサイルタンクをとる。
3. 回廊内の敵を全滅させ、42ミサイルタンクをとる。
4. 回廊内の敵を全滅させ、左上のドアから外へ。

TIME TABLE

1'30'17

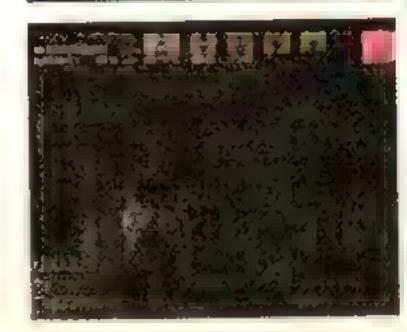
WRECKED SHIP

大いなる重力の使命

スーツに満たされたエネルギーの波動がわたしの肉体に影響する。体内のDNAがエネルギーに反応し、活性化されていくようだ。身体が軽い。これなら水中でも自由に動けるはずだ。鳥人が与えてくれたスーツに、古代文明の驚異のパワーがきざこまれた。グラビティスーツ！ いまわたしは重力の呪縛から解き放たれた。

YOU'RE HERE

POINT04 天のミサイル・地のミサイル

クレテリアの湖周辺には3つミサイルタンクがある。まず、天井付近アゴのようにせりだした岩の中。この43ミサイルタンクは、上空を左右に移動するトリッパにのって、ビームであばきだしてからとる。つぎに、湖の上部に広がる岩の中にある44ミサイルタンク。こいつは、スーパーミサイルで入口を開けてから、とる。注意したいのはとったあと、右下の自壊ブロックに乗らないように、ボムジャンプで入口に戻ること。さもないと、湖に落ちてしまう。最後は、水中トンネル内にある48ミサイルタンク。これをとるのはグラビティスーツを手に入れ、水中を自由に動けるようになったあとだ。

POINTβ 直立鳥人像の秘密

一面に広がる針の道の上を、グラップリングビームで、天井伝いに進んでいくと、直立した鳥人像が待っている。鳥人像がさし出した手の上に、丸まって乗ってみよう。手は、スイッチになっていた！

▼鳥人像がサムスを秘密の[illegible]部に運んでくれる

鳥人像は針の道を踏み壊しながら歩いていく。そのまま下に降りていくと、隠された回廊に入る。

鳥人像の手から降りたら、ボムで床を壊して、右の回廊へ。作業ロボットを凹みに落としながら進む。

突きあたりの鳥人像が持っている45ミサイルタンクをとったら、パワーボムで像を爆破！　すると右に隠し通路が、あらわれる。いったん左端に戻って、作業ロボットの頭上をダッシュ。右端でシャインスパークジャンプ（12ページ参照）する。たどりついたところには、左に46リザーブタンクが見える。手前に落とし穴があるので、慎重に左に飛びうつろう。

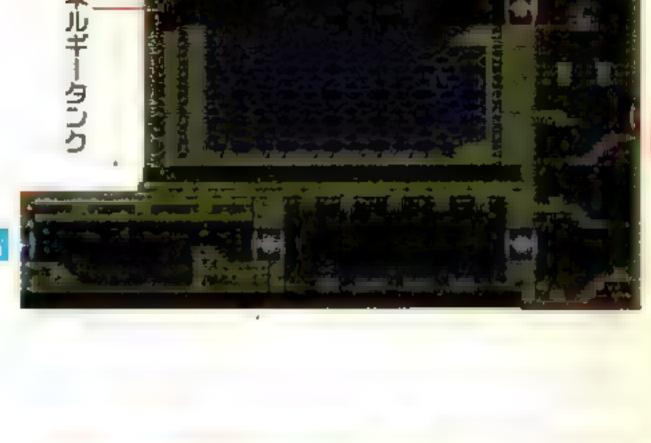
ミサイルタンクとリザーブタンク、ふたつのアイテムをとったら、サムスを運んでくれた、直立鳥人像の左のゲートにもどってくる。その奥の回廊には、待ちに待った47グラビティスーツがある。

グラビティスーツをとったら、湖に飛び降り、水中の48ミサイルタンクをとりに行こう。

POINTγ 水中洞窟のミサイル

湖の左下には、ミサイルが隠されている。

グラビティスーツで、水中での自由な移動ができるようになったら、ボムジャンプ（8ページ参照）で飛びあがり、水中のトンネルの中を左に進んでいく。隠された洞窟の中で、48ミサイルタンクがとれる。

つづいて、ふたたび難破船の中に戻っていく。

POINTδ エネルギータンク発見！

難破船に戻って、垂直回廊に到着したら、中段のゲートから右に進もう。グラビティスーツのおかげで、水中からも高くジャンプできるはずだ。その右にある回廊で上下する剣山トラップ上段に来たら丸まって、天井のトゲをよけること。つづいて、その上にある広いエリアでは、リフトからグラップリングビームを発射し、49エネルギータンクをキャッチしよう。

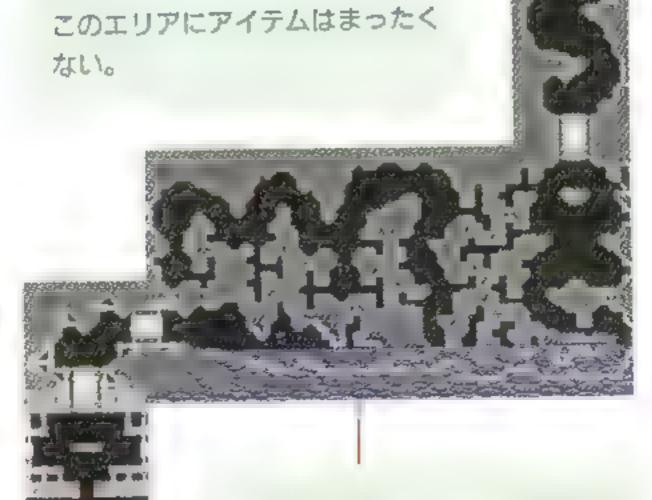
◀上下するリフト

GRAVITY SUIT

POINT ③ クレテリア、湖右岸。

サムスのつぎの目標は地底湖、マリーディアだ。難破船を出たら、クレテリアの湖右岸から、左下に進んで行く。
きたるべき決戦にそなえて、垂直回廊にあるカーゴの巣からカーゴを出し、補給をしておくといい。

途中、やっかいなのは、複雑にいりくんだ湖底洞窟地区だ。

このエリアにアイテムはまったくない。

ここでは、Xレイ・スコープをフルに活用して、ぬけ道を探そう。
思わぬところに広いトンネルがあるだろう。
自壊ブロックや、破壊可能ブロックがいくつもある。しかし、正解ルートはふたつしかない。
どうしてもうまく進めなければ、思いきって別ルートを試してみよう。

POINT ④ もうひとつのルート

ここに紹介するマップのルート以外にも、難破船からマリーディアに行くルートはある。
難破船から左に進み、スターシップに戻って、ブリンスタからノルフェアに行くエレベータの直前に着くルートだ。このルートを選んだ場合は、52ページのマップにあるシリンダー回廊に進むことになる。
42ページで紹介している落穂拾いもできるから、ある意味では、効率的なルートといえるだろう。こちらのルートを選択した場合、アイテム皆無のこのページのマップは、完全に無視することになる。

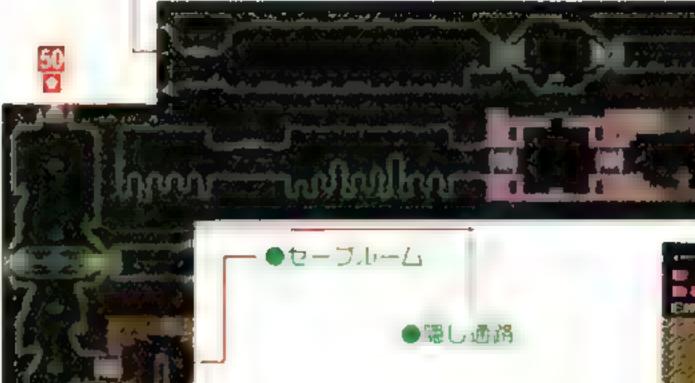
SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

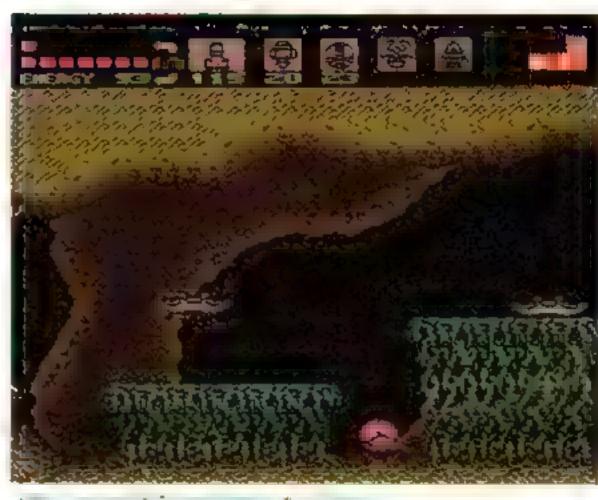
1. トリッパに乗って天井の43ミサイルタンクをとる。
2. 44ミサイルタンクをとる。
3. 直立鳥人の手の上で丸まる。
4. 45ミサイルタンクをとり、パワーボムで鳥人像を破壊。
5. シャインスパークで46リザーブタンクをとる。
6. 47グラビティスーツをとる。
7. 湖底洞窟の48ミサイルタンクをとる。
8. 難破船に戻る。
9. 49エネルギータンクをとる。
10. 難破船の右から湖に出て、マリーディアをめざす。

[illegible]!? ベビーなの!? 全身に戦慄が走った。
[illegible]と悪夢が錯綜する。こんなところにベビーがいた!
それとも――。ちがう! ベビーではない。
つぎつぎに何匹もあらわれたやつらは、
わたしめがけて飛んでくる。たちの悪いジョークだ。

DRIFT OUT
衝撃

この回廊内部には、グリーンシャッターがあるため、ここからマリーディアに潜入することはできない。右の回廊に戻って、モーフィングボールで、下に進んでいこう。

重力エレベータ。このページのマップは右からつながっている。
エレベータを降りたら、左へ進む。

POINTα 真の入口をもとめて進め

マリーディアには、ボスのドレイゴンを倒して、スペースジャンプをとらなければ進めない、いくつもの回廊がある。
また、難破船から潜入した場合は、マリーディアの重要部分にすぐに行けるわけではない。プリンスタの一部を経由して、真の入口に進むことになる。
（このページのマップでは右上から左下に進む。左下のセーブルームの上がプリンスタだ）
難破船から到着したら、真の入口を求めて、全速力でかけぬけよう！
まず最初の水平回廊。プヨやチュートが、つぎつぎに出現するこの回廊……じつは二段構造になっている。小刻みに何度もジャンプして、進むよりも、丸まって、下の段をまっすぐ進んだほうが効率的だ。
つづいて、マップにしたがって、重力エレベータをめざして進む。

スペースジャンプがなければ、このエリアの上部には進めない。とにかく、重力エレベータをめざす。

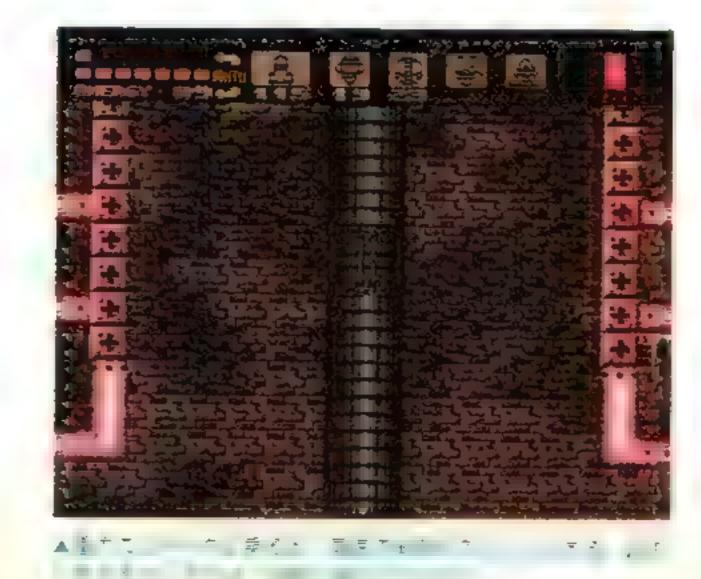
難破船からのエレベータ。ここが入口になる。左下に向かって進んでいく。

砂地獄。マリーディアにはいくつもの砂地獄がある。ここでは、ひきずりこまれてしまってもかまわない。もちろん飛び越えて、左のドアに進んでもいい。

POINT β 重力エレベータで、急降下

マリーディア水域の広さを感じさせてくれる、重力エレベータからの眺め。

まるで砂時計のような構造だが、このエレベータを使えば、上から落ちるだけでなく、下から上がって行くこともできる。本書の攻略法では、あとでもう一度、重力エレベータに乗って、上に行くことになる。重力エレベータを降りたら、ボムで床を破壊して、下の小部屋に進む。左のゲートを開け、そのまま左に進んでいく。

左の回廊は流砂のため、からだが重くなる。確実にジャンプしないと、下の砂地に足をとられて、もがき苦しむだろう。途中で出現するエビアは無視して、慎重に進もう。

POINT γ シリンダー回廊、大爆発!!

かつて、ブリンスタからノルフェアに進んだときに通ったシリンダー回廊。

ここがマリーディアの真の入口だ! パワーボムを設置して、爆発させよう。その後、サムスが動くと、衝撃でシリンダーが粉々に破壊される。

ここを上に進めば、マリーディアに入る。本格的な攻略の前に、下のセーブルームでセーブしておこう。ここからつぎのセーブルームまで、かなりの距離がある。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1 マリーディア到着
2 重力エレベータで一気に下降。
3 マップルームでマップ情報にアクセス。
4 シリンダー回廊をパワーボムで破壊。
5 セーブ後、あらためてマリーディアへ。

ここは出口。プレンスタに接している。ただ、ここで進む必要はまったくない。

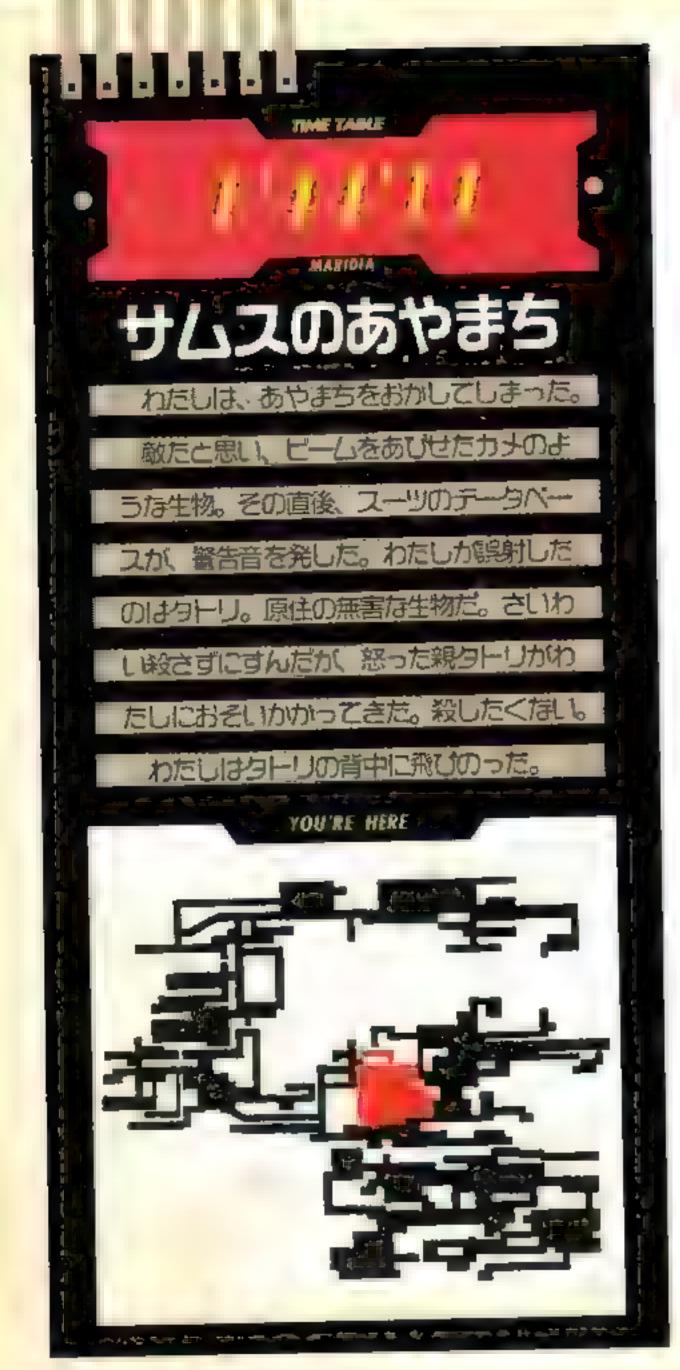
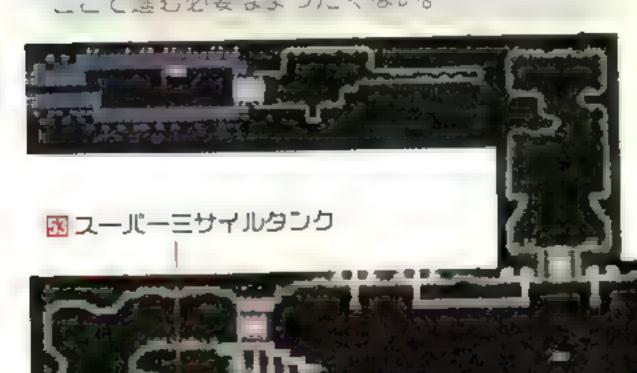
53 スーパーミサイルタンク

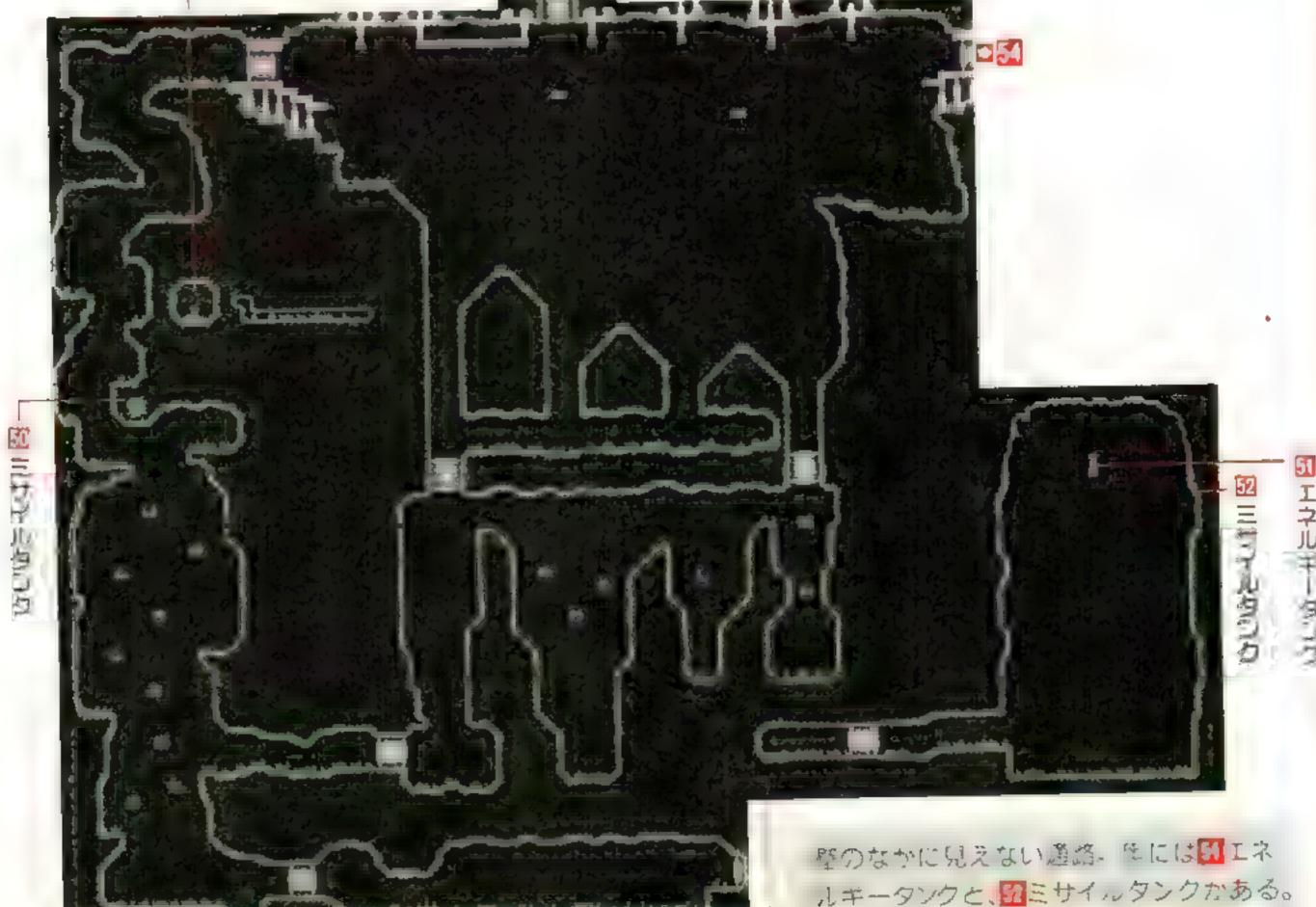
54

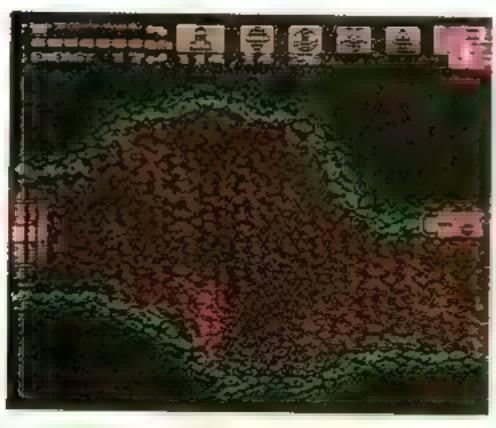
50 ミサイルタンク

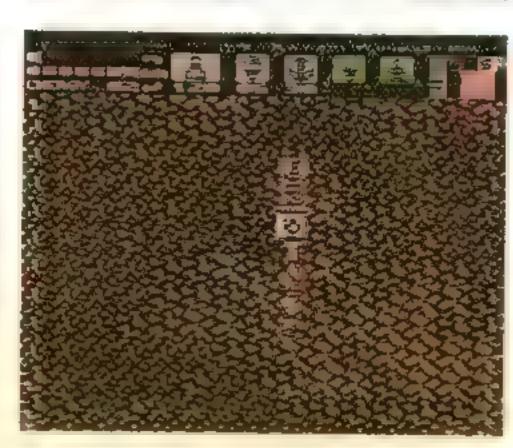
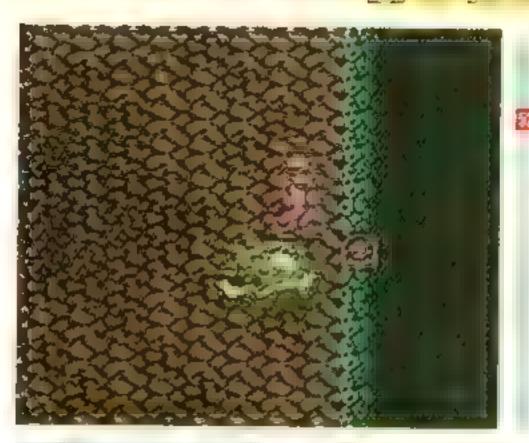
51 エネルギータンク

52 ミサイルタンク

49

グラップリングビームを使って、天井伝いに進んでいくのが、このエリアの基本攻略ルート。もし、落ちてしまったら、風船のようなプワンプにグラップリングビームをかけて、再浮上すること。また、ここでは、シャインスパークジャンプを使える。うまく使えば、最短攻略も可能。

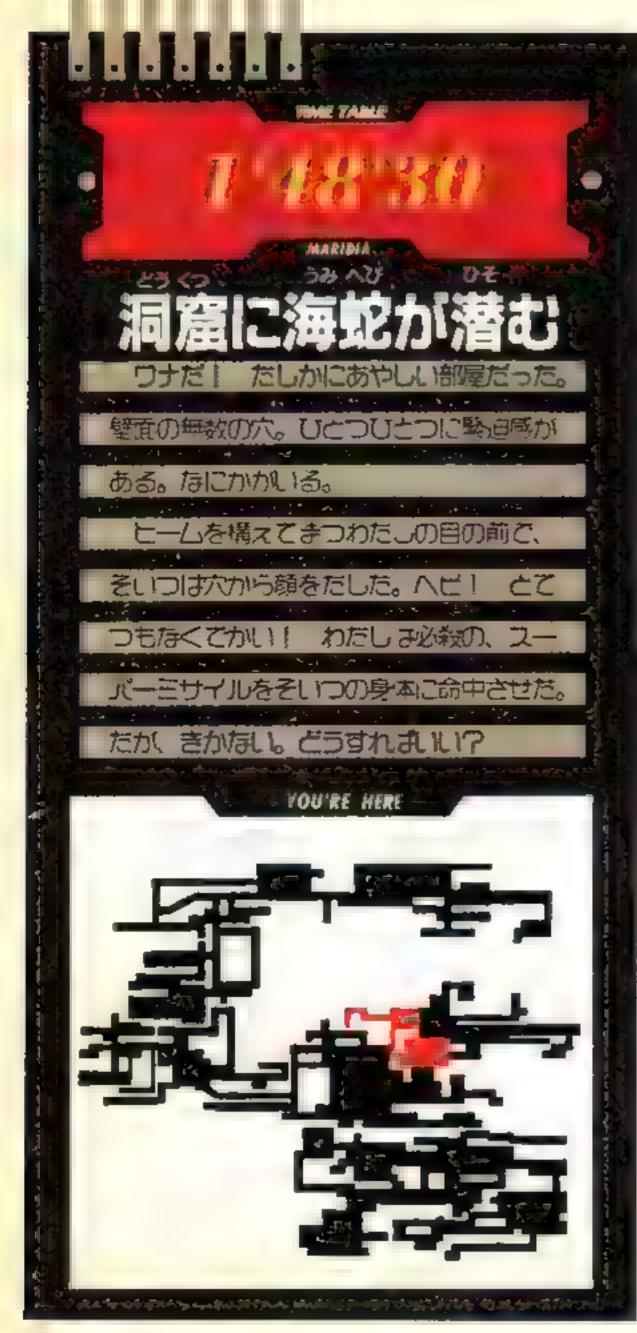
壁のなかに見えない通路。先には51エネルギータンクと、52ミサイルタンクがある。

POINTα シャインスパークでミサイルを取得

50のミサイルタンクをとるためには、ちょっとしたテクニックが必要だ。まず、右下の回廊に進み、ここでグリーンドアをスーパーミサイルで開けておく。つづいて、いま入ってきたゲートを開ける。回廊内のじゃまな敵を全滅させたら、回廊の右端からダッシュ。ゲートをくぐる直前でしゃがみ、シャインスパーク！ 身体を光らせながらゲートをくぐり、背景の海藻をめじるしに、垂直ジャンプ。そのまま岩をくぐりぬければ、空中でミサイルがとれるはずだ。

POINTβ タトリの背にのって

51のエネルギータンクと、52のミサイルタンクはともにタトリの背中から飛び上がって、とる。
まず、エネルギータンク。空中に浮かび上がったタトリの背中からジャンプし、空中のブロックに、グラップリングビームを引っ掛けて、大回転。そのままの勢いでとる。
つづいて、壁面の52ミサイルタンク。地面でタトリを攻撃。壁面のそばに来たところで飛び乗る。タトリが空中で最高点に達したところで、壁面を射って、とる。

POINTγ 部屋ごえの隠し通路

53のスーパーミサイルタンクをとるためには、先に、右の大きなエリアに進まなければならない。斜面から、丸まって、落ちる。壁のなかにパイプ状の隠し通路に飛び込んで行けばいい。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1 シャインスパークで50ミサイルタンクをとる。
2 51エネルギータンク、52ミサイルタンクをとる。
3 ホールになって53スーパーミサイルタンクをとる。

POINTα 隠された秘密の道

マリーディアには、いくつもの隠し通路がある。気をつけないと、見過ごしてしまいそうな、そんな通路の奥にアイテムが隠されている。

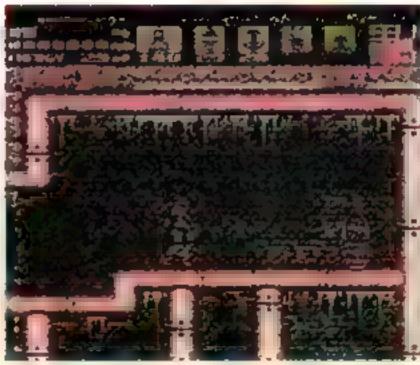
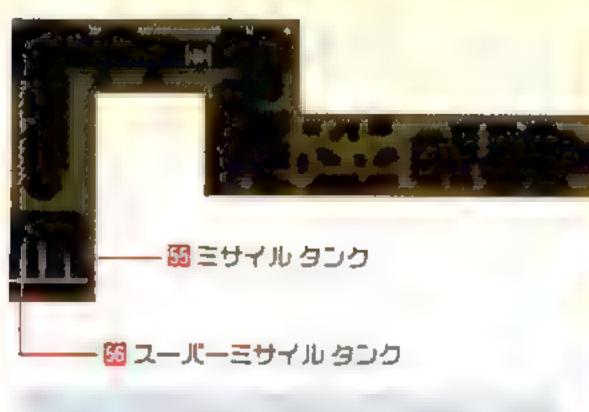
まず、54ミサイルタンクをとりにいこう。ここでも、あやしげな場所には、Xレイ・スコープをあててみることが大切だ。

つづいて、55ミサイルタンクと56スーパーミサイルタンクをとりにいく。このふたつが隠されている部屋は、地面の小さな穴から入るようになっている。

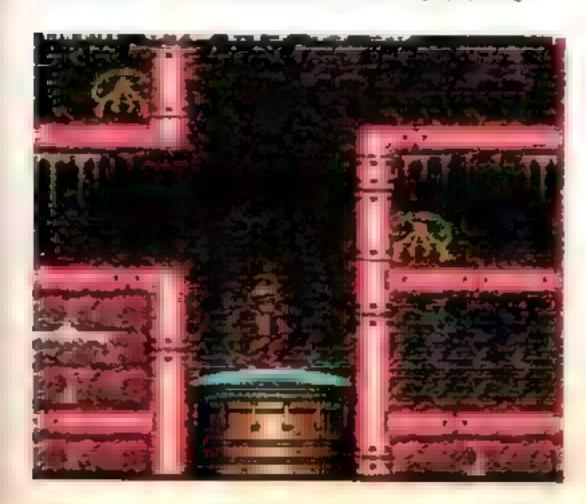
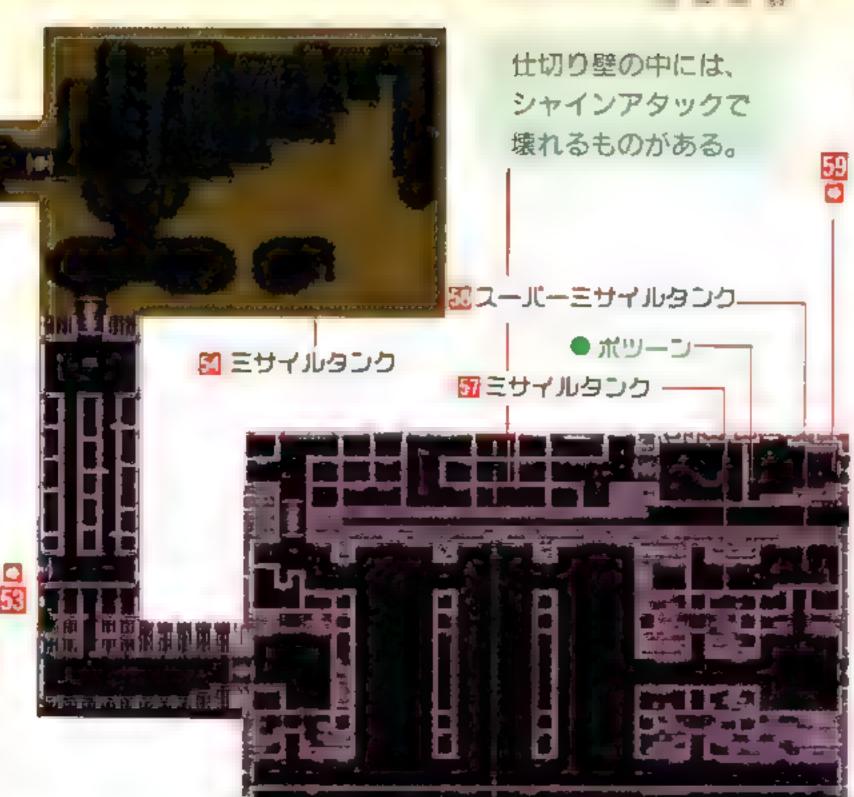
POINTβ シャインスパークで、ふたつのアイテム

つづいて、メカニカルなエリアに入るサムス。これだけ広いところなら、シャインスパークでジャンプできるはずだ。とりあえず、セーブをしたら、左から右へダッシュ。シャインスパーク状態で右の天井に凹みがあるところにきたら、そこで垂直にジャンプしよう。つぎつぎに壁を壊し、一気に最上段まで、上がっていける。

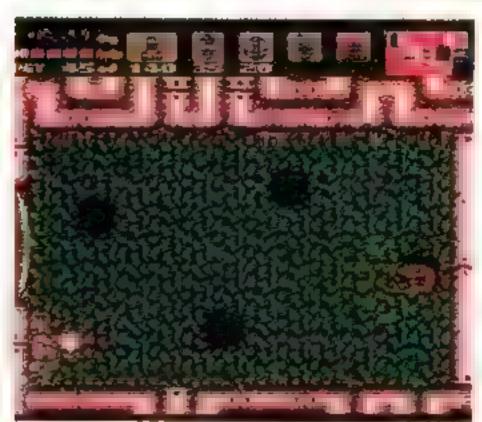
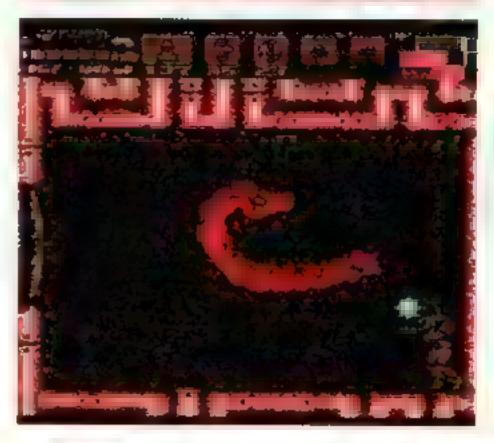
すぐ右にある57ミサイルタンクをとったら、落し穴に気をつけて、58スーパーミサイルタンクもとろう。

仕切り壁の中には、シャインアタックで壊れるものがある。

54ページからの入口。まず、上に進み、54～56のアイテムをとったら、壁の下をパワーボムで一気に破壊して、下の回廊に進んでいく。

POINT γ メトロイドモドキ出現

メトロイドがあらわれた！　驚くのも無理はないが、ここに登場するのは、遺伝子工学の失敗で作られたメトロイドモドキだ。ビームをあてれば、かんたんにやっつけられる。

POINT δ ボツーンにはチャージビーム

壁面のいくつもの穴から不規則に登場しては、拡散ビームを発射したり、長い身体をぶつけて攻撃するボツーン。こいつの弱点は頭だ。
しかし、それがわかっていても、動きが速いため、命中させるのは至難のわざだ。ほかのボスなら、最高の破壊力をもつスーパーミサイルで迎撃するのが必勝法だが、ボツーンにはチャージビームで対抗しよう。スペイザーやウェイブビームのおかげで、ビームは大きな幅で進んでいき、敵の胴体にあたってもすりぬけてくれる。
敵が穴のなかに潜んでいるうちに、しっかりチャージして、頭を出したら、すかさずななめ射ちしよう。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1. 54ミサイルタンクをとる。
2. 55ミサイルタンクをとる。
3. 56スーパーミサイルタンクをとる。
4. シャインスパークジャンプで57ミサイルタンクをとる。
5. 58スーパーミサイルタンクをとる。
6. ボツーンと戦う。

深海の女王
恐怖のベアハッグ／

ドレイゴン出現の前に、準備をしよう。左右の壁に、２基ずつ砲台が設置されている。ミサイルを発射して、あらかじめつぶしておこう。これで戦いが有利に展開するはずだ。

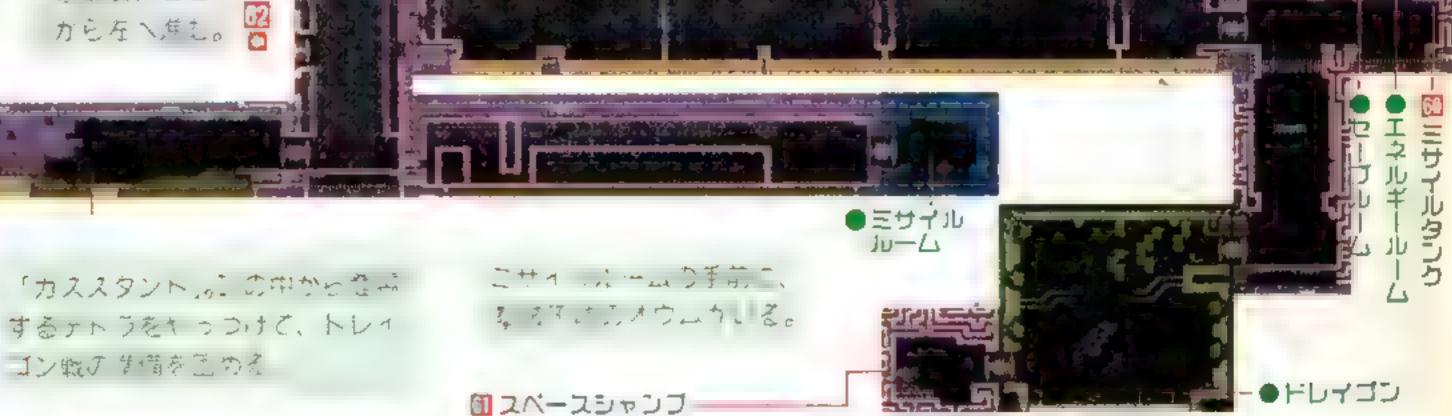
ドレイゴンの攻撃パターンはふたつある。ひとつはヒットアンドアウェイ。これは左右の上空から、ななめに急降下。サムスに迫ったあとに、高速離脱する攻撃だ。

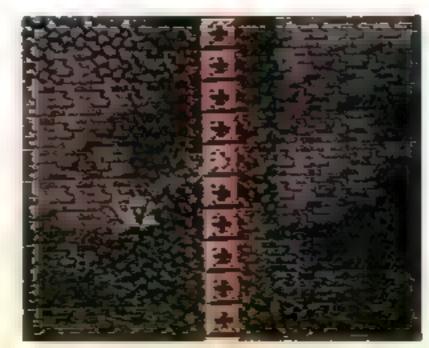
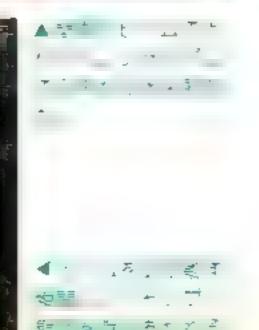
もうひとつは、ベアハッグ。これは地面にそってゆるやかにサムスに接近。このとき、粘液をサムスに付着させ、動きを奪うと、自身の腕にかかえ、空中で抱きしめ攻撃するというもの。反対の壁へ行き、ビーム連射で粘液をつぶそう。パワーボムでも粘液は消すことができる。攻撃のチャンスは、ヒットアンドアウェイをかけたときだ。ななめ発射体勢をとって、弱点の腹にミサイルを射とう

回廊の天井にある59エネルギータンクは、左ではなく、右からとる。途中、Xレイ・スコープを使い、落とし穴の確認をし、ボムジャンプで、とびこえる。

ドレイゴン撃破後に開くメタルゲート。撃破後、ここから左へ進む。

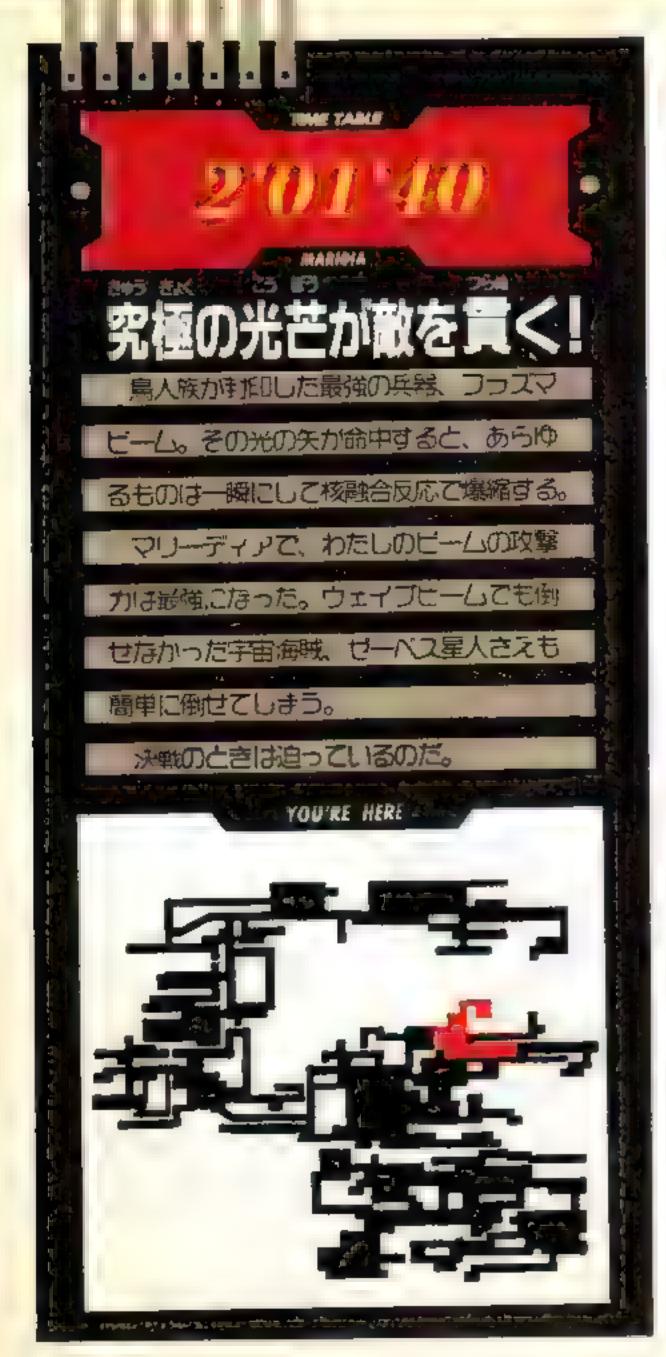
「ガススタンド」。この中から登場するナトラを撃ちつづけて、トレイゴン戦の準備を整える。

ミサイルルームの手前に、もぞもぞメタルウーム（？）がいる。

POINTα グラップリングで壁のぼり

ドレイゴンの部屋に通じる垂直回廊や、巨大回廊では、グラップリングビームの新しい使いこなしが必要になる。
ジャンプしたあとに、壁面に向けて水平にグラップリングビームを発射したら、そのまま縮めて、壁面にしがみつく。グラップリングビームを離すと同時に空中ジャンプ。キッククライム（P９参照）で、回転しながら、壁を上がれるはずだ。
最高点に到達したら、ふたたびグラップリング水平射ち！　このくりかえしで、高い壁でも、登っていける。これが、グラップリング垂直移動の技だ。
ドレイゴンを撃破したあとなら、このわざも必要なくなる。スペースジャンプで、空中を自由自在に進んでいけるからだ。

ドレイゴンをクリアしても、まだ、マリーディアには多くのアイテムが隠されている。
プラズマビーム、スプリングボール、リザーブタンクなどの貴重なアイテムをもとめて、これから進んでいく。
第一目標はプラズマビームだ！

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1 ボムジャンプを使い59エネルギータンクをとる。
2 ガススタンドで、アイテム補充。
3 60ミサイルタンクをとる。
4 ドレイゴンと戦う。
5 61スペースジャンプをとる。
6 開かれたメタルゲートから左に進む。

POINTα チャージクラッシュ&スペースジャンプ

ドレイゴン撃破後、手に入れたスペースジャンプのパワーを存分に発揮するときがきた。

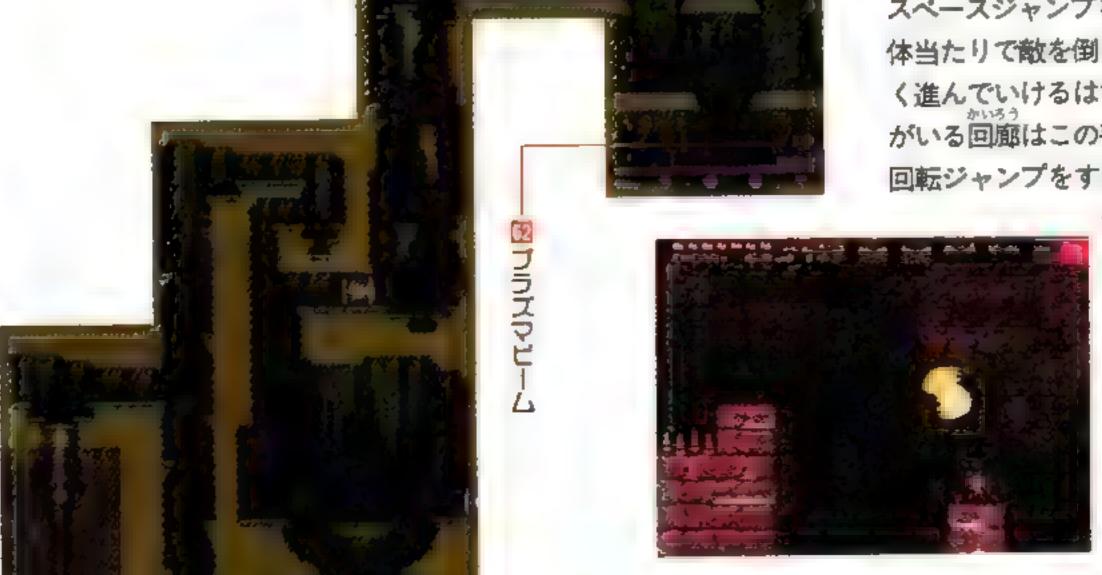
これさえあればゼーベスの全域で、行けないところはなくなってしまう。サムスの移動デバイスのなかで、最強のものといってもいいだろう。

そびえ立つ垂直回廊や、広大な巨大回廊で、上下左右に動き回ろう。

また、スペースジャンプには、組み合わせられる技がある。

チャージクラッシュ（P10参照）とスペースジャンプを組み合わせれば、体当たりで敵を倒しながら、効率よく進んでいけるはずだ。カクタックがいる回廊はこの手で進めればいい。回転ジャンプをする前に、ビームをチャージしておくこと。

これだけで、着地するときに邪魔なカクタックをやっつけてしまえる。

POINT β スペースジャンプの傾向と対策

スペースジャンプを連続させるコツは、最高点に達し、下降する前後で上下方向の移動スピードが減ったときに、ジャンプボタンを押すタイミングだ。このタイミングがわかれば、上下左右好きな方向に進めるし、どんなに高い壁でも、スペースジャンプを繰り返すだけで、登っていける。

つぎの目標の、62 プラズマビームをとりにいく前に、たっぷり練習できることだろう。

ここで難破船からマリーディアに入ったときに、断念したゲートに向かう。

このゲートにたどりつくためには、スペースジャンプのタイミングを、しっかりつかまえなければならない。

ゲートに入ったら、プヨをかわしながら垂直回廊を登っていく。

POINT γ プラズマビーム奪取！

大回廊に入ると、ピンクのゼーベス星人たちが、サムスを待ちかまえている。こいつらは強敵だ。いま、装備しているビームや、スーパーミサイルでは、傷ひとつつけられないだろう。

ここは敵の攻撃をかわすことだけに専念して、回廊右下の鳥人像をめざそう。アイテムボールから62 プラズマビームをとったら、形勢逆転だ。

この回廊の出口は、メタルゲートになっている。敵を全滅させなければ開かない。プラズマビームの威力をたっぷり味わおう！

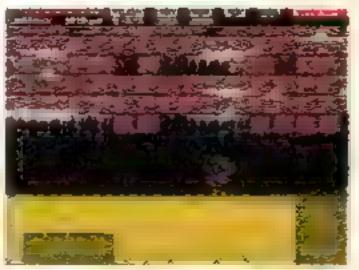
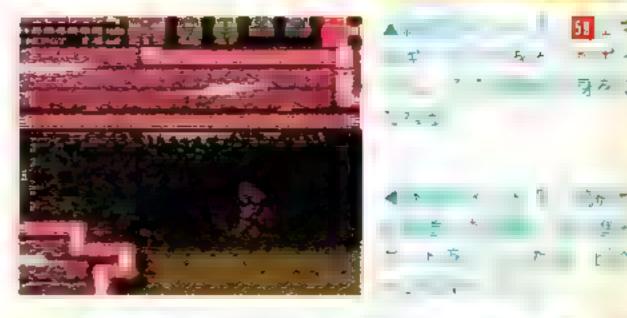
チャージアタックは、ビームの種類に対応する。チョコマカと空中を逃げるゼーベス星人には、体当たりで対処しよう。

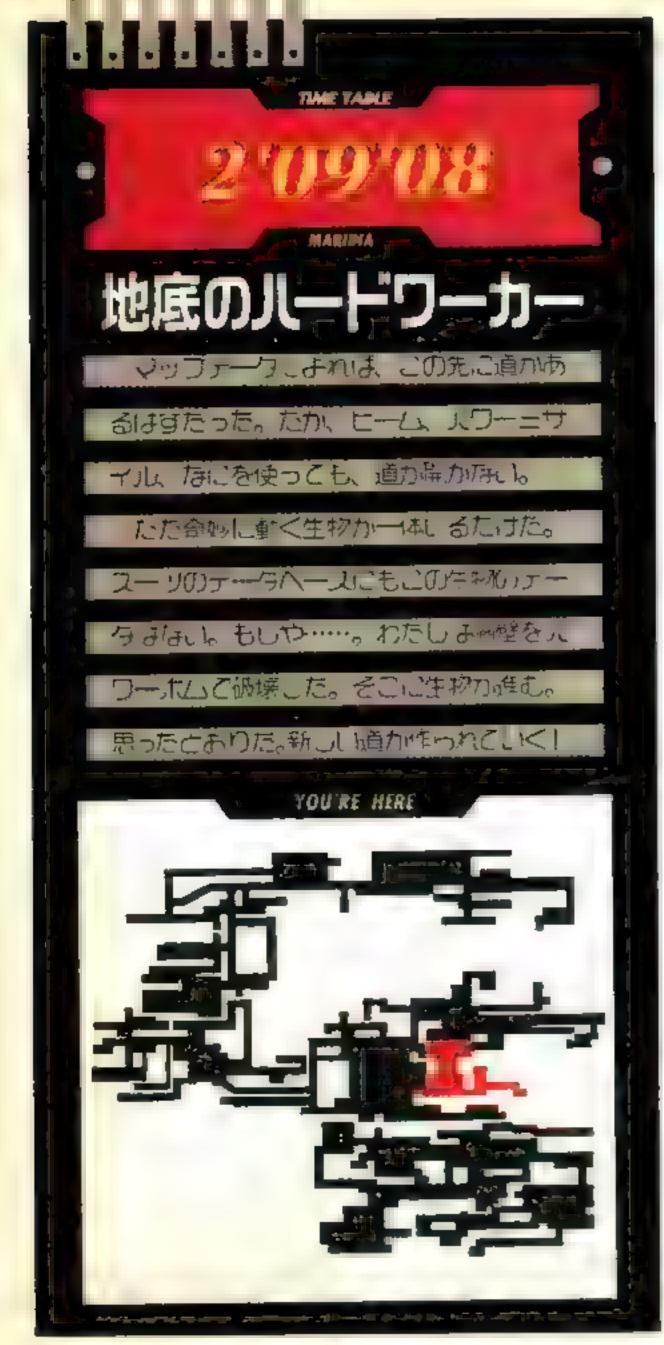
敵を全滅させたら、メタルゲートをぬけ、左のページのマップを来た順路と逆に帰っていく。

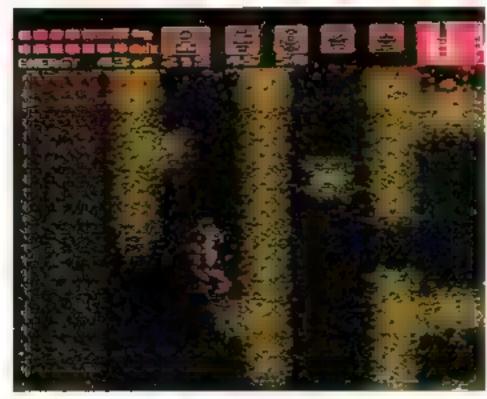
◀プラズマビームでピンクのゼーベス星人をせん滅だ！

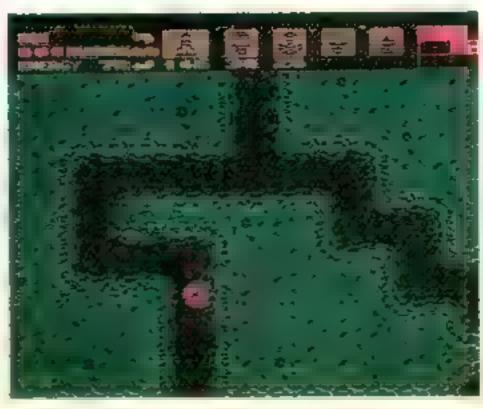
POINT δ 残されたアイテムをもとめて

62 プラズマビームをとったら、そのまま重力エレベータに乗ってはならない。これから、流砂の中に隠されたアイテムをとりに行くのだ。

左のページのマップで紹介されたルートを逆走して、59 のエネルギータンクをとった場所まで戻る。そこにある砂は流砂になっている。そのまま下に落ちていこう。全体マップで現在位置をチェックしながら進むこと。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

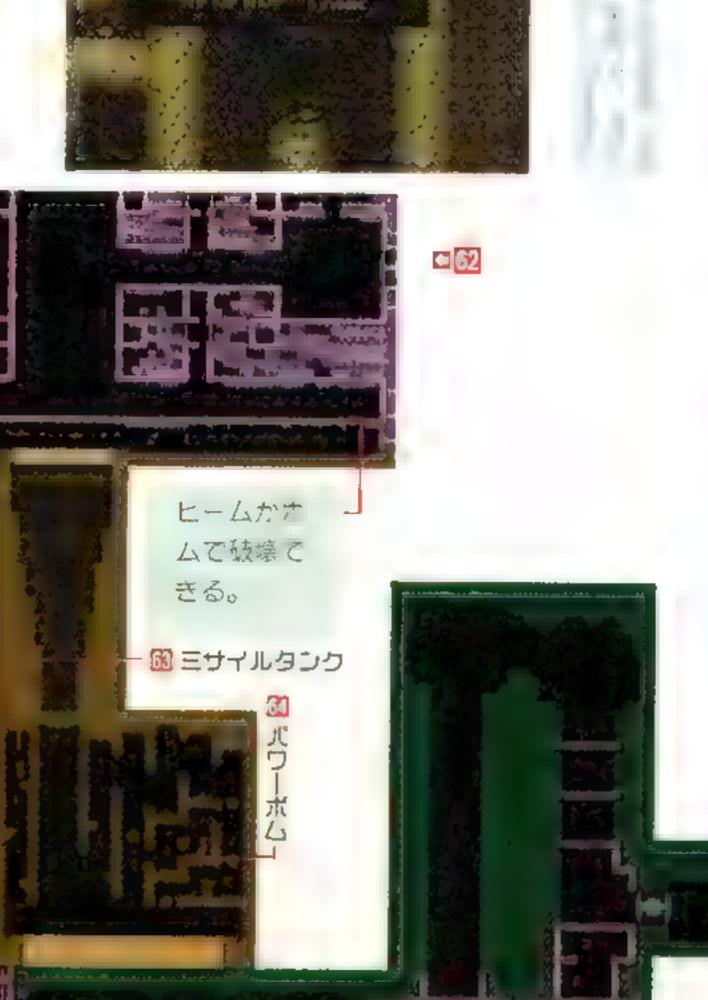
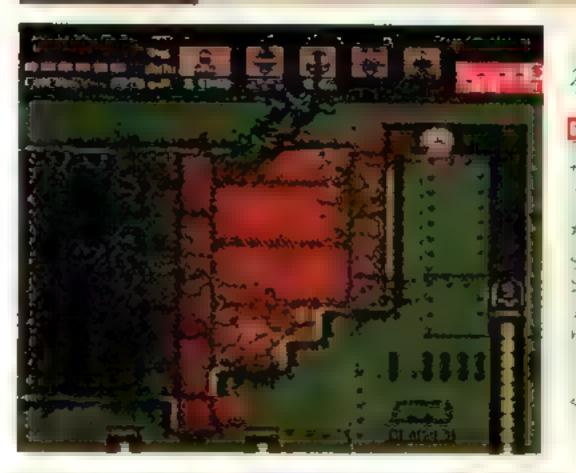
1. 62 プラズマビームをとる。
2. 59 エネルギータンクをとったところに戻る。
3. 流砂に飲みこまれていく。

POINTα 流砂の中の秘密

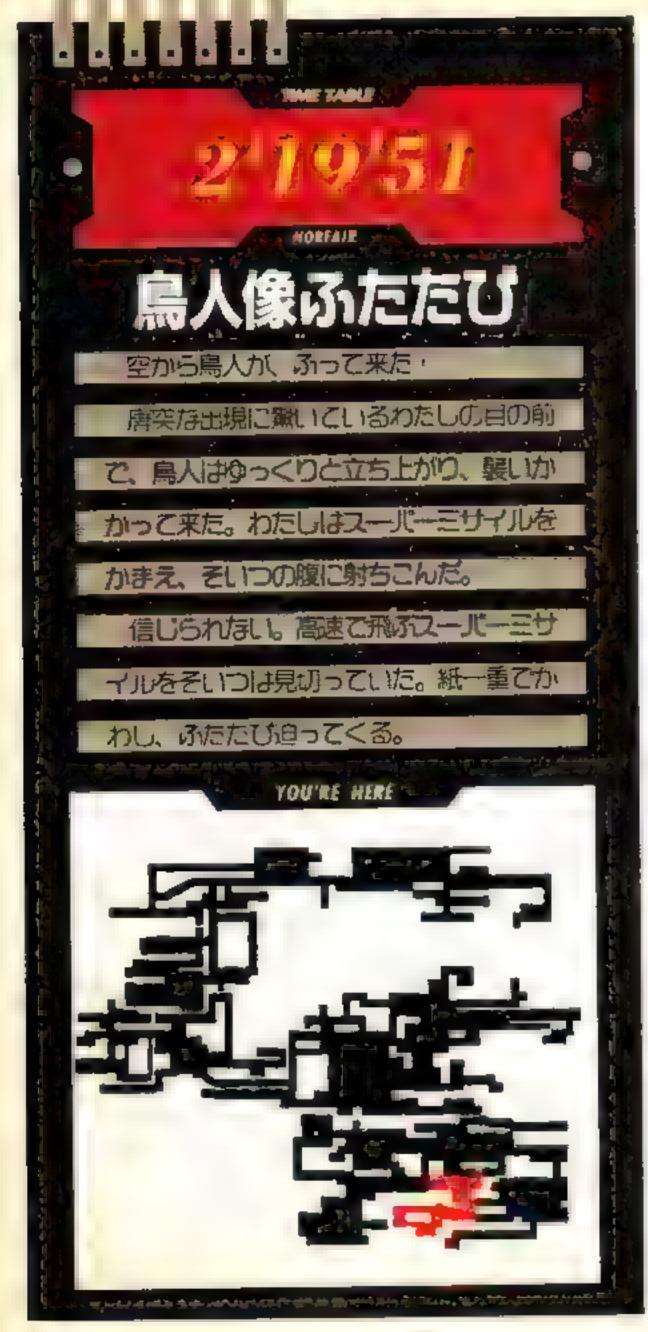
ブリンスタの中央部に戻って来たサムス。ここから、流砂内のアイテムをとりに行く。58のスーパーミサイルをとったポイントの下、ビームやボムで、破壊できるフロアがある。ここから床下を進んでいき、最初に出てきた流砂の中に落ちていこう。
砂のなかにプルが出現するが、うまくかわすこと。流砂の下には隠し部屋があり、63ミサイルタンクと64パワーボムがある。パワーボムをとるときには、ローリングストーンと自壊ブロックに注意しよう。アイテムをとったら、右下の流砂のなかに入り、下の回廊に落ちていく。

POINTβ シャクトールが道を作る。

64のパワーボムをとったあと、流砂から下の回廊に降りたら、右に進んでいこう。途中、グラップリングビームでブロックをわざと壊し、上の垂直回廊に進む。右の垂直回廊から、さらに水平回廊に進むと、シャクトールがいる小部屋につく。
シャクトールを倒してはならない。右にある壁をパワーボムで壊せば、シャクトールがトンネルを掘っていき、道を作ってくれるのだ。
そのあとを追いかけてスプリングボールをとろう。

POINT 7 ふたたび流砂の中へ

スプリングボールをとったら、重力エレベータに乗りこみ、マリーディア上部へ進む。ふたたび流砂の中のアイテムをとりに行くのだ。
こんどは左の流砂の中、66 67 ふたつのアイテムをとるときには、さっき手に入れたスプリングボールを利用してやろう。

このマップは、57ページで紹介したマップの下の部分だ。最初は右の流砂から下に進む。つぎは左の流砂へ。

POINT 8 プリンスタに残したミサイル

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1 流砂に飲まれる。
2 63 ミサイルタンクをとる。
3 64 パワーボムをとる。
4 65 スプリングボールをとる。
5 重力エレベータを昇る。
6 ふたたび流砂に飲まれる。
7 66 ミサイルタンクをとる。
8 67 リザーブタンクをとる。
9 ブリンスタへ行き、68 ミサイルタンクをとる。
10 ノルフェア下層部にむかう。

ブリンスタからエレベータに乗って、ノルフェアに到着したら、目的地へのルートは、いくつかある。
まず、セーブルームの右にあるダッシュ回廊（31ページ参照）を通って、ノルフェア右翼に向かうルート。
また、以前、クロコマイアーをめざしたときのルートを使ってもよい。

●エネルギールーム

ここがノルフェア下層部への入口。グラビティスーツがあれば、マグマの中を進めるし、スペースジャンプがあれば、どんなに高い壁でも移動できる。このふたつを使って、口の中に飛びこんでいく。

⇨68

●セーブルーム

●直立鳥人像

⇨72

●エネルギールーム

ここが、このマップの出口。パワーボムで天井に穴をあけて、上にも行けるが、ここはとりあえず、右のゲートから右に進んでいく。

70 スクリューアタック

69ミサイルタンクをとるときは注意。手前に自壊ブロック（落とし穴）がある。

71 スーパーミサイルタンク

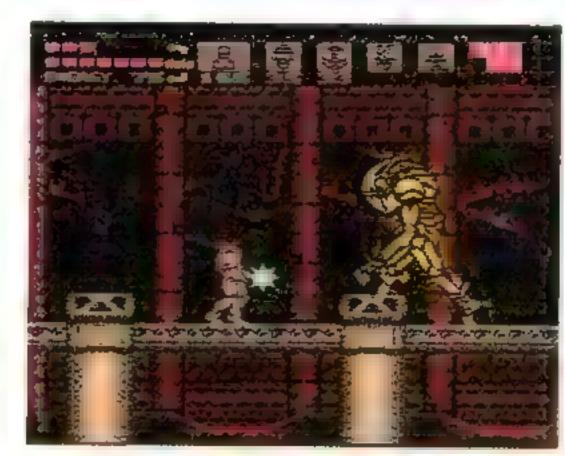
69ミサイルタンク

●バトル鳥像

POINT α 壁の中の鳥人像

エレベータに乗って、ノルフェア下層部に到着したら、左に進んでいく。
塩酸の池で一見行き止まりになっているようだが、左の壁にパワーボムをしかけてみよう。壁の中から直立鳥人像があらわれる。
難破船エリアのときのように、ボールになって、手の上に乗ってみよう。塩酸が干き、池の底にトンネルが見つかるはずだ。

POINT β バトル鳥像

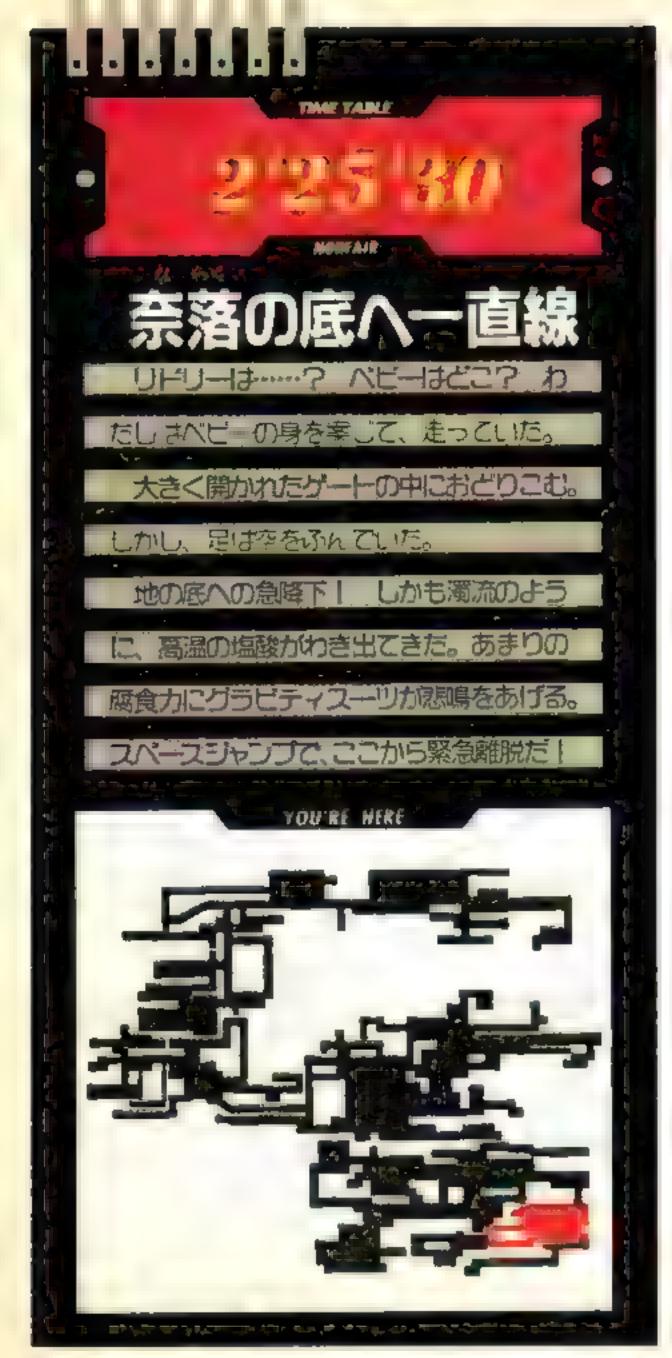
ここに登場する金色のバトル鳥像は、ミサイル攻撃をかわす強敵だ。しかも、続けざまに攻撃をしかけてくる。
攻撃が激しいときは、チャージ＋スペースジャンプで、かわしてやろう。また、接近したときはボールになって、敵の足もとを転がって、バックをとってもいい。こいつに対する攻撃は、チャージビームがベストだ。

POINT γ 天井にスーパーミサイル

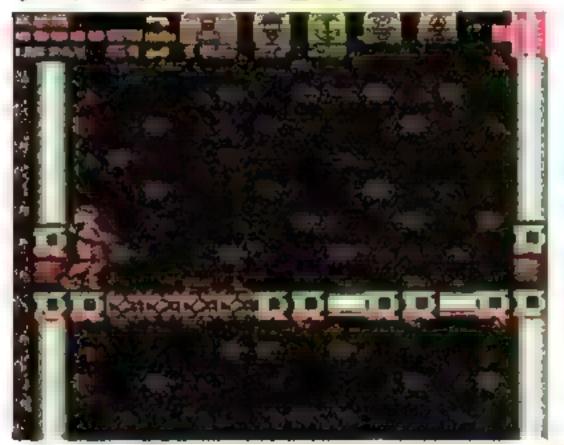
金色のバトル鳥像を倒し、右の部屋でスクリューアタックをとってきたら、すぐまた左の部屋に戻ろう。鳥人像が出現してきた天井の中に、71スーパーミサイルタンクが隠されている。
スクリューアタックで天井を壊しながら進めば、簡単にとれる。また、空中でボールになって、パワーボムを設置しても、同じように天井を崩せる。スーパーミサイルタンクをとったら、右の垂直回廊を上がっていこう。天井のブロックは、スクリューアタックで、もろくも崩れさる。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1 塩酸の中をスペースジャンプで進み、口に入る。
2 エレベータで、ノルフェア下層部に到着。
3 直立鳥人像スイッチ作動。
4 ミサイルタンクをとる。
5 金色のバトル鳥像と戦う。
6 スクリューアタックをとる。
7 スーパーミサイルタンクをとる。

奈落の底へ一直線

リドリーは……？　ベビーはどこ？　わたしはベビーの身を案じて、走っていた。
大きく開かれたゲートの中におどりこむ。
しかし、足は空をふんでいた。
地の底への急降下！　しかも濁流のように、高温の塩酸がわき出てきた。あまりの腐食力にグラビティスーツが悲鳴をあげる。
スペースジャンプで、ここから緊急離脱だ！

POINTα　巧妙な落し穴

スペースジャンプで、マップ中央の垂直回廊(かいろう)を登りきり、最上段で、左のゲートをくぐる。
ここから、72のミサイルタンクをとりにいける。
だが、ミサイルタンクへの隠し通路があるフロアは、大部分が落し穴になっている。サムスを左端のブロックに寄せて、そこで、パワーボムを爆破。落し穴は、こうやって回避しよう。
そこから、丸まって隠しトンネルをぬけ、ミサイルタンクのある小部屋に進む。

POINTβ　迫りくる高温の塩酸

垂直回廊(かいろう)の右はノルフェア下層部でもっとも広い空間。だが、ゆっくり見物しているひまはない。
ゲートから、いきなり落とされたサムス。足下からグラビティスーツでも耐えきれない高温の塩酸が、かなりの早さでわき出してくる。
もたもたしていると、焼き殺されてしまうだろう。
スペースジャンプで着実に右上のゲートをめざして飛んでいこう。

スペースジャンプのタイミングがはずれると、塩酸の中にまっさかさまだ。
スクリューアタックがあるいまなら、岩の上で進路をふさいでいる宇宙海賊、ゼーベス星人も簡単に撃破できるだろう。

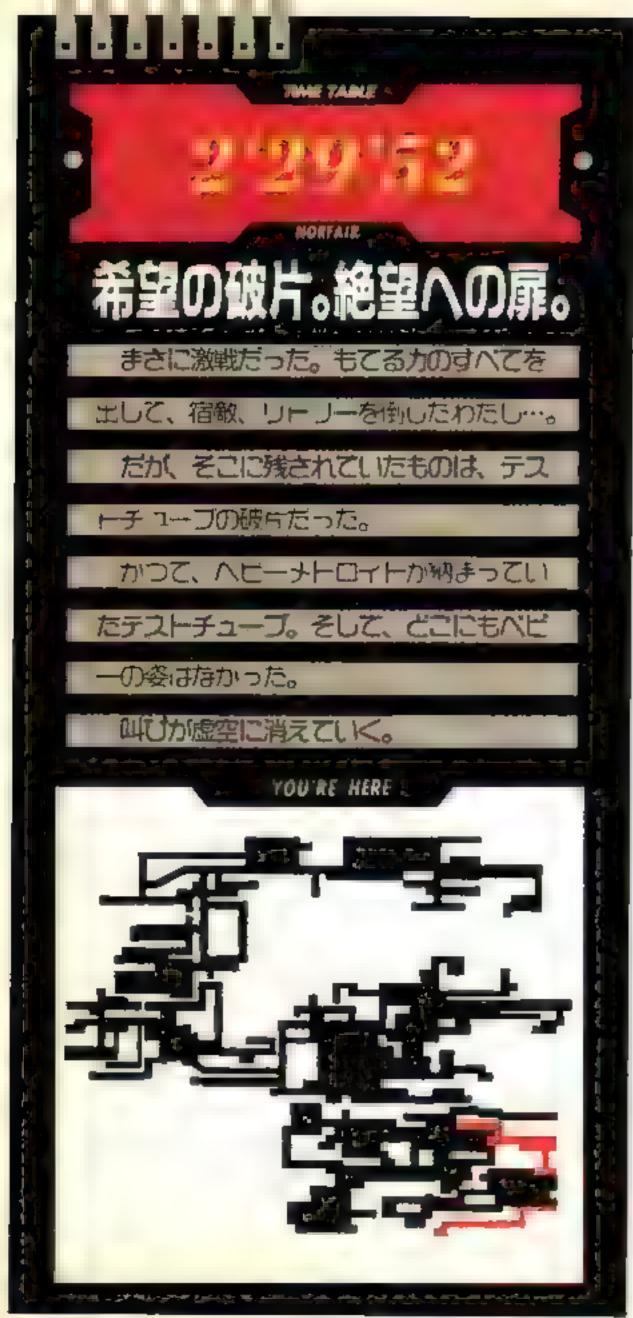
POINTγ　暗黒のエネルギータンク

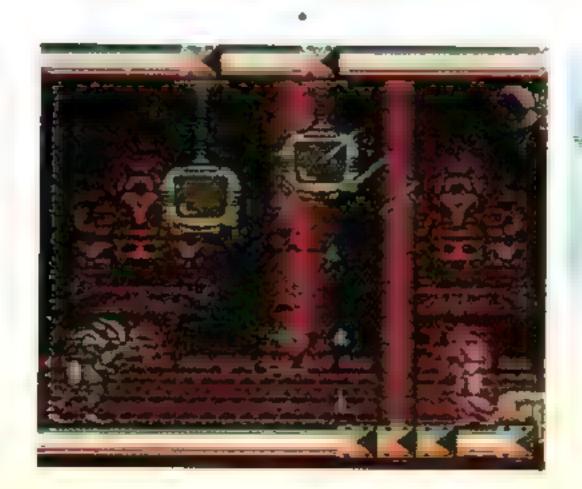
いよいよリドリーとの決戦が迫って来た。
その前に73エネルギータンクをとって、戦いを有利にしよう。
あやしく明滅する垂直回廊の下部。入口にはナミヘそっくりのフーネがいるが、ナミヘとちがって、パワーボムでやっつけられる。やっつけたあとの隠し通路に入り、下に降りていく。
途中からスペースジャンプでなければ進めなくなる。ここで気をつけなければならないのは、あちこちにホタリーがいること。不注意にホタリーにさわって、つぶすと、部屋が暗くなっていく。3匹もつぶしたら、真っ暗になってしまう。微妙なコントロールが必要なのだ。
エネルギータンクをとったあとも、気をつけてひきかえそう。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1. 丸まって72ミサイルタンクをとる。
2. 73エネルギータンクをとる。
3. セーブしたあと、さらに下に進む。

あやしく明滅する垂直回廊下部。フーネをたおし、73エネルギータンクをとりにいく。

入口。64ページのマップから、ここに入ってくる。そのまま右に進む。

POINT α 最強のメタルゼーベス星人

サムスの目の前にふさがる、2体のゼーベス星人。スーパーミサイルや、チャージビームなど、最強を誇るサムスの攻撃はいっさい通じない。
まるで、キックボクサーのように、さまざまなキックで攻撃してくる。
しかも、この2体を倒さなければ、この先のメタルゲートは開かない。
まず、敵の頭上をスクリューアタックで越えてやる。そのまま¾画面程度距離をあけると、シルバーに輝くゼーベス星人の身体が、怒りで色が変わる。
このときが攻撃チャンスだ。短い攻撃可能時間の間に、スーパーミサイルをぶちこもう。
1回でうまくいかなくても、あきらめる必要はない。このパターンをくりかえし、合計で3発のスーパーミサイルをヒットさせれば、さしものゼーベス星人も倒れるだろう。
気をつけるのは2体同時に相手にしないこと。ジャンプの距離を慎重にとるのがコツだ。

POINT β 直前補給を忘れずに！

リドリーとの戦いは、まさに総力戦だ。
1発でも多くミサイルが必要になる。近くにエネルギールームやミサイルルームはないが、直前の回廊に、ガススタンドがある。ここで、アイテムを完全に満タンにしておこう。
気をつけたいのは、リザーブタンクだ。画面の情報だけでエネルギーが満タンだと思っても、まだまだ補充できることが多い。

中央には壊れたテストチューブ。右下の壁を射つと、エネルギータンクがある。

パワーボムで壁を爆破して、パワーボムをとる。

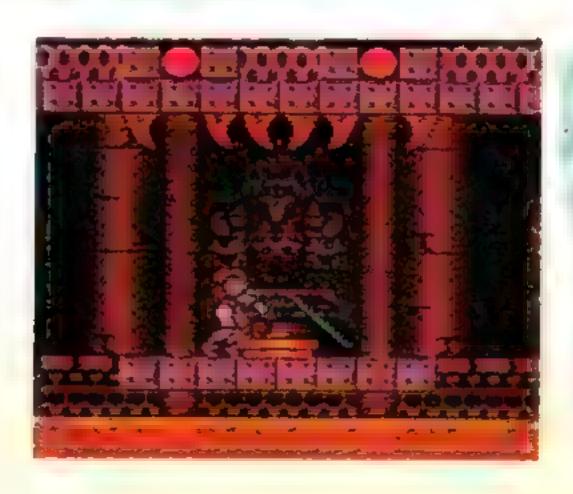
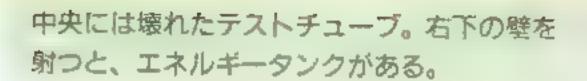
(70ページ)

74 パワーボム

75 エネルギータンク

● リドリー

左下を射つと、補助パイプ出現。

SUPER METROID ASSAULT SIX

大空の悪魔と空中総力戦

リドリーとの戦いはまさに総力戦だ。
サムスがここまでにとってきたアイテムの多寡が勝敗を決するといってもいい。
トゲのある尻尾をうまくかわしながら、ジャンプして、空中で攻撃しよう。不用意に近づくと、抱きかかえられて大きくエネルギーを失ってしまう。
最初はスーパーミサイル。それがなくなったら、ミサイルではなくチャージビームが効果的。もてる力を出しきろう。

いつもRボタンを押しっぱなしにして、斜め射ちで、空中攻撃。確実に命中させること。

RIDLEY

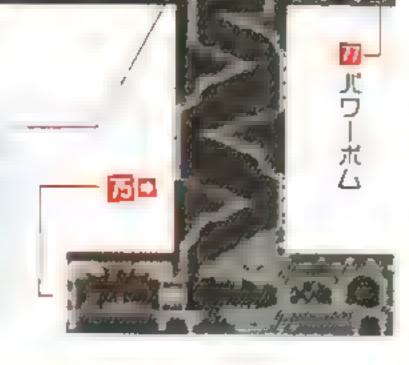
VSリドリー

上下する塩酸池がサムスの行く手を阻む。タイミングよくスペースジャンプでクリア。

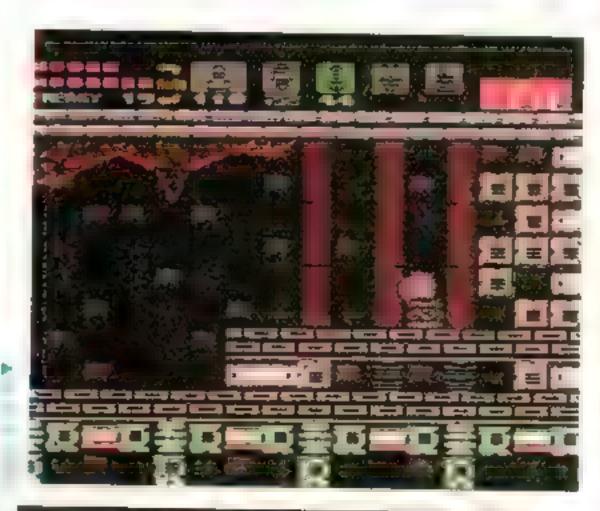
ノルフェア下層部の隠された出口。ここからノルフェアの垂直回廊にでられる。

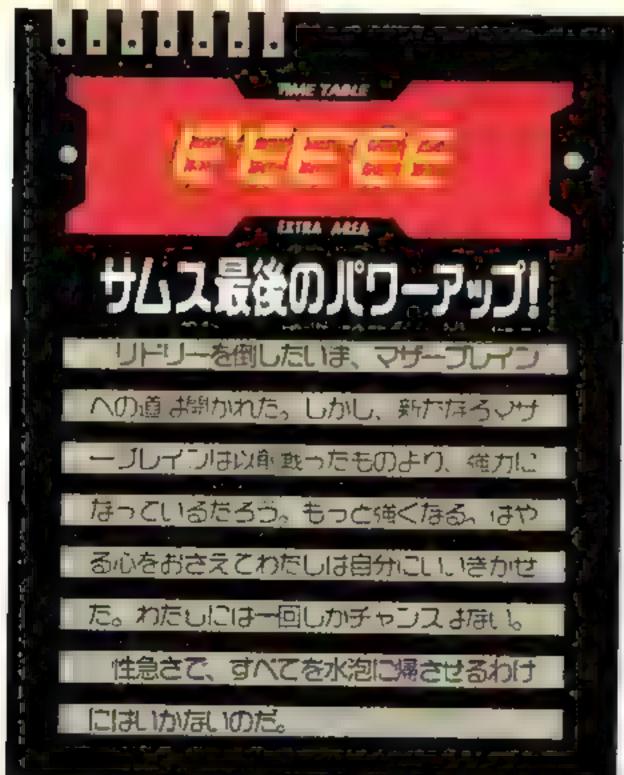
Xレイ・スコープでも探知できない空洞がある。そのまま歩いて左に行ってみよう。

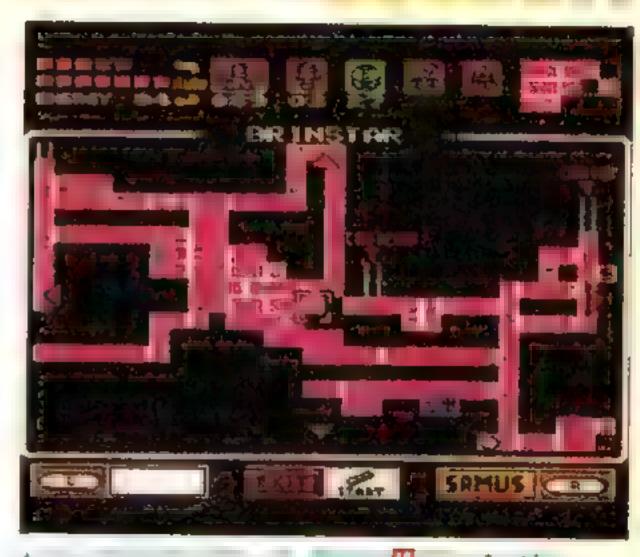
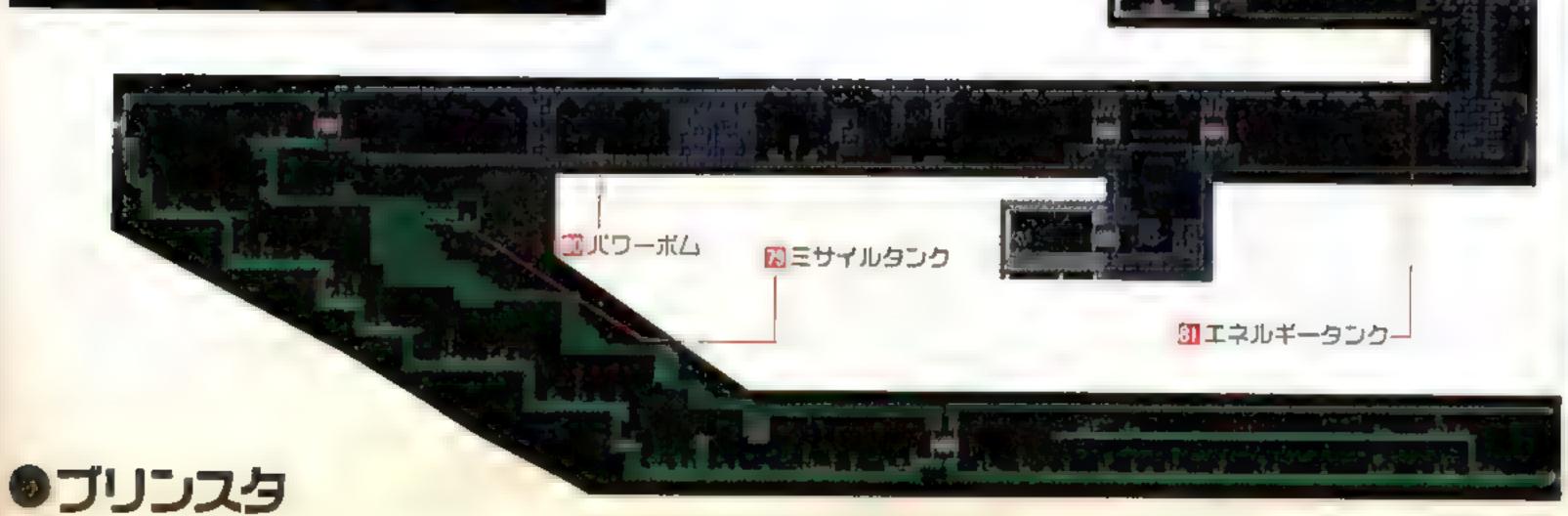
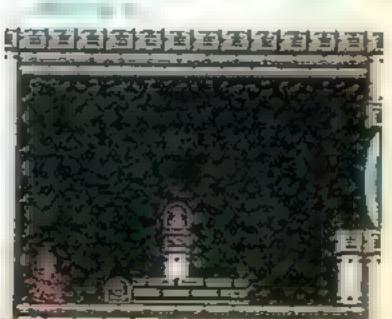
POINTα 壁の中のエネルギータンク

リドリーをたおしたら、左の部屋に進む。
部屋の中には、かつてベビーメトロイドを収めていたテストチューブの破片があるだけ……。
ここで、ゲートの下をビームで射ってみよう。壁の中から75エネルギータンクが出現する。
これでリドリー戦で失われたエネルギーは完全に回復するはずだ。
つづいて、ルートを右に戻っていこう。ノルフェア下層部に残されたアイテムを探すのだ。

POINTβ 思わぬ近道を発見！

POINTγ 背後に隠し通路

76のミサイルタンクをとったら、そこでパワーボムを使ってみよう。
背後に隠し通路があるはずだ。スプリングボールを使って、通路を注意深く進んでいこう。77パワーボムが手に入る。
つづいて、78ミサイルタンクをとったら、ノルフェアの下層部すべてのアイテムをとりおわったことになる。ブリンスタ、クレテリアに残したアイテムをとりにいこう。

SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1. 74パワーボムをとる。
2. リドリーを撃破。
3. 75エネルギータンクをとる。
4. 76ミサイルタンクをとる。
5. 77パワーボムをとる。
6. 78ミサイルタンクをとる。
7. ブリンスタにもどる。

落穂拾いの道

腕に自信があれば、いままでに集めたアイテムだけでも十分マザーブレインと戦えるはずだ。
しかし、ここで残された22個のアイテムを探しに行こう。惑星ゼーベスには100のアイテムが隠されている。そのすべてを暴き出すのだ。
ここには残されたアイテムがあるエリアのマップがすべて紹介されている。
好きな順序で、集めてかまわない。なるべく二度手間がないように、集めよう。
最初にモーファングボールをとったポイントとブリンスタ主要部は、実はつながっている。80パワーボムの右の壁でパワーボムを使えば、道は右へ開ける。

ブリンスタ

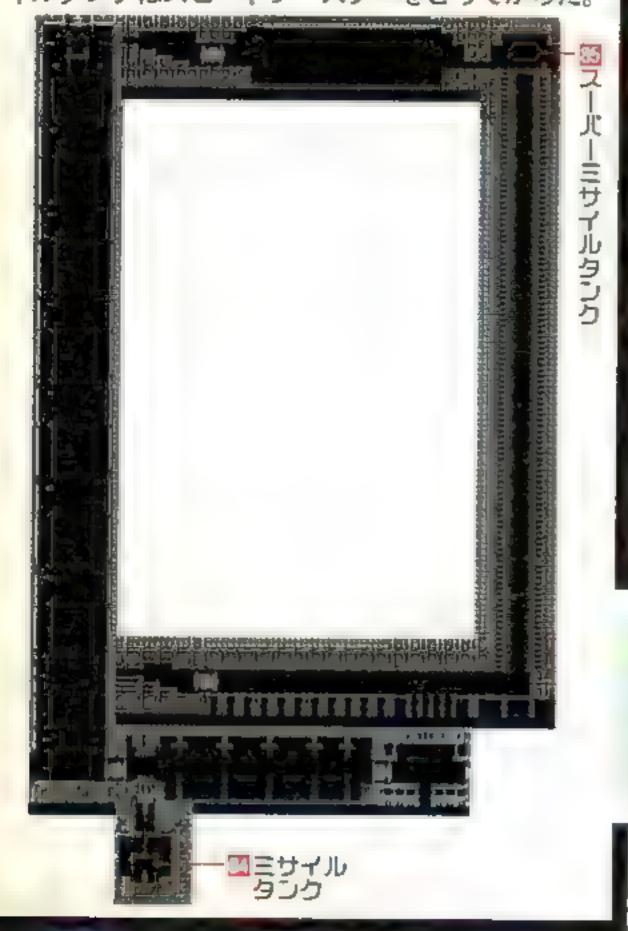
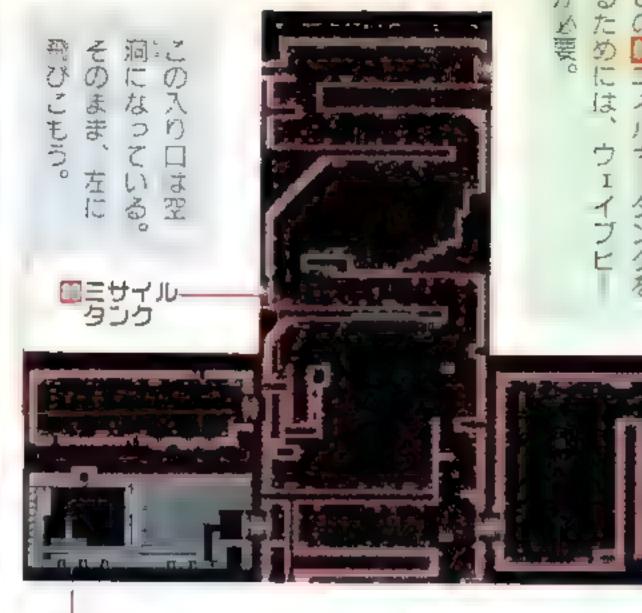
秘密の回廊を発見

最初の垂直回廊の右に、秘密の回廊があった。04ミサイルタンクはボムがあればとれるが、05スーパーミサイルタンクはスピードブースターをとってからだ。

●ブリンスタ

この入り口は空洞になっている。そのまま、左に飛びこもう。

ここのエネルギータンクをとるためには、ウェイブビームが必要。

07エネルギータンクをとるためには、グラビティスーツが必要だ。ダッシュアタックでとりに行く。

●ブリンスタ

アイテムの宝庫地帯

このページで紹介したエリアには、難破船攻略後に来てもいい。

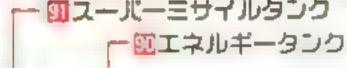
これらのアイテムをとるために必要なのはグラップリングビーム、スピードブースター、グラビティスーツなどだ。

うまくいけば、まとめてエネルギータンクをふたつも増やせるなど、とてもおいしいエリアといってもいいだろう。

攻略時間短縮のためには、いくつもの方法があるので、工夫してほしい。

ダチョラとエテコーン

惑星ゼーベスの学校(!?)ともいうべきエリアだ。ふたつの回廊にゼーベスでは珍しい２種類の味方キャラがいて、先生のようにサムスにテクニックを教えてくれる。
キック・クライムを教えてくれるエテコーン先生。シャインスパークジャンプを教えてくれるダチョラ先生。本書では、ふたつのテクニックはすでに紹介したが、マスターしていない人はここで練習しよう。

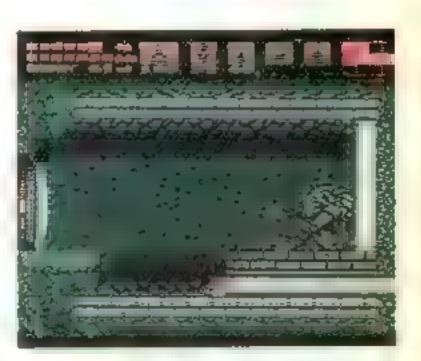
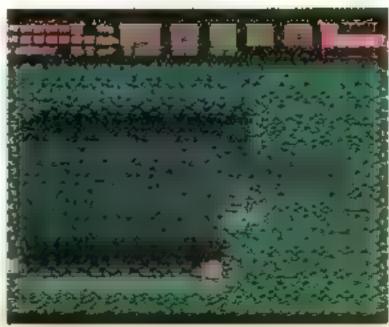
91スーパーミサイルタンク
90エネルギータンク
92パワーボム

●ブリンスタ

●ブリンスタ

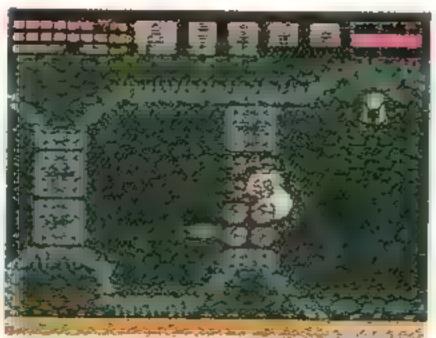
96スーパーミサイルタンク
93リザーブタンク
94 95ミサイルタンク

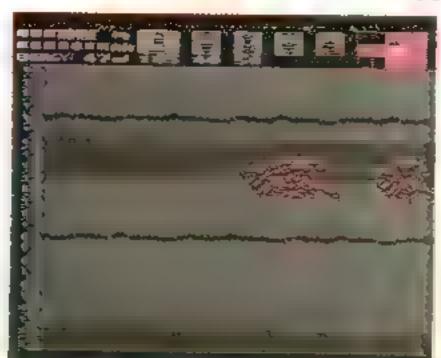
小さな回廊にアイテムが４個

パワーボムとスピードブースターがあれば、中に入れる。94ミサイルタンクをとったあとに、パワーボムを使うと、壁の中のもうひとつの95ミサイルタンクがとれる。また、帰り道は天井の上の回廊だ。ここにも96スーパーミサイルタンクがある。
とり忘れることが多い回廊だが、ここに来るだけでアイテム回収率が４％もアップする。

94

■ミサイルタンク
■ミサイルタンク
■エネルギータンク

アイテム最後の宝庫

クレテリアのスターシップ上空、左右にふたつの、アイテムの宝庫が残されている。右上の山の中にはスペースジャンプで入る。ここはイエローゲートがあるため、わかりやすい場所といってもいいだろう。この洞窟を出たら、すぐにダッシュ。シャインスパーク状態になったら、それをキープして、中央の岩山山頂に降りる。
山頂から、左に水平ジャンプ！　うまくいけば、そのまま岩壁に穴をあけ、左のエリアに進めるはずだ。これがもっとも、スマートなやり方。
もし失敗したら、ふたたびチャレンジしてもいいいし、スクリューアタックで穴をあけてもいい。
中に入ったら、スクリューアタックで壁を壊しながら、がんがん進む。最後のふたつのミサイルタンクを同時にとるのはちょっとしたテクが必要だ。

上下する高温の塩酸池

クレテリア右上の岩山の中には、パワーボムが隠されている。スペースジャンプでここに到達したら、すみやかにとろう。

これで落穂拾いコースの紹介は終わりだ。
全100個のアイテムをとれば、ミサイル230発、スーパーミサイル50発。パワーボム50発。エネルギータンク14個。リザーブタンク４個。これだけの数になっているはずだ。
もし足りなければ……。もう一度ルートをチェックしてみよう。
いよいよつぎはマザーブレイン攻撃だ。

●クレテリア

敵のパワーは未知数だ。

メトロイドの行方もわからない。

ENCOUNTER
邂逅

干からびた無限回廊

やつらは、完全にメトロイドの謎を解明していた！　ヘビーメトロイドから入手したDNA情報から、クローンを無数に作っていたのだ。メトロイドを倒しながら、進むわたしの目に、奇妙な光景がとびこんだ。からからに干からびた何体もの生命の死骸。どういうわけだ？　なにか、なつかしいものの気配を感じる。

クレテリアからの入口。ここから右に進むと謎の彫像の部屋。すべてのボスを倒したいま、ツーリアンへのエレベータに進めるようになった。

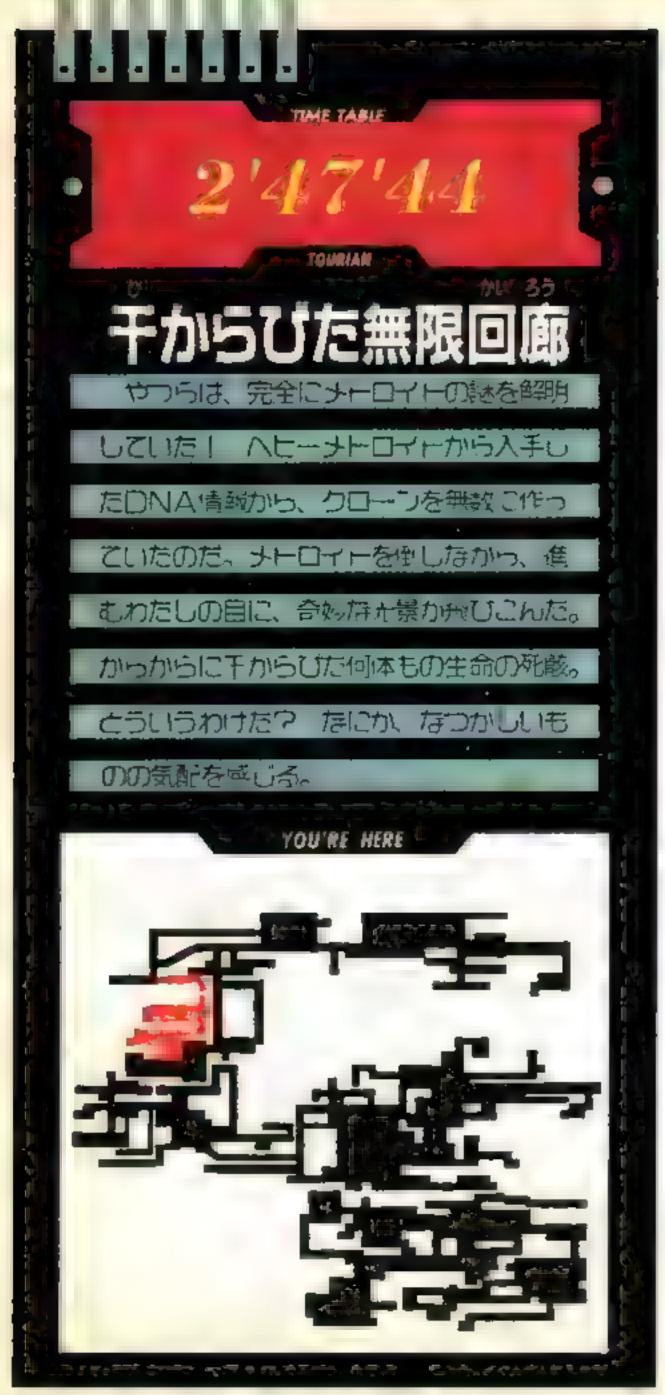
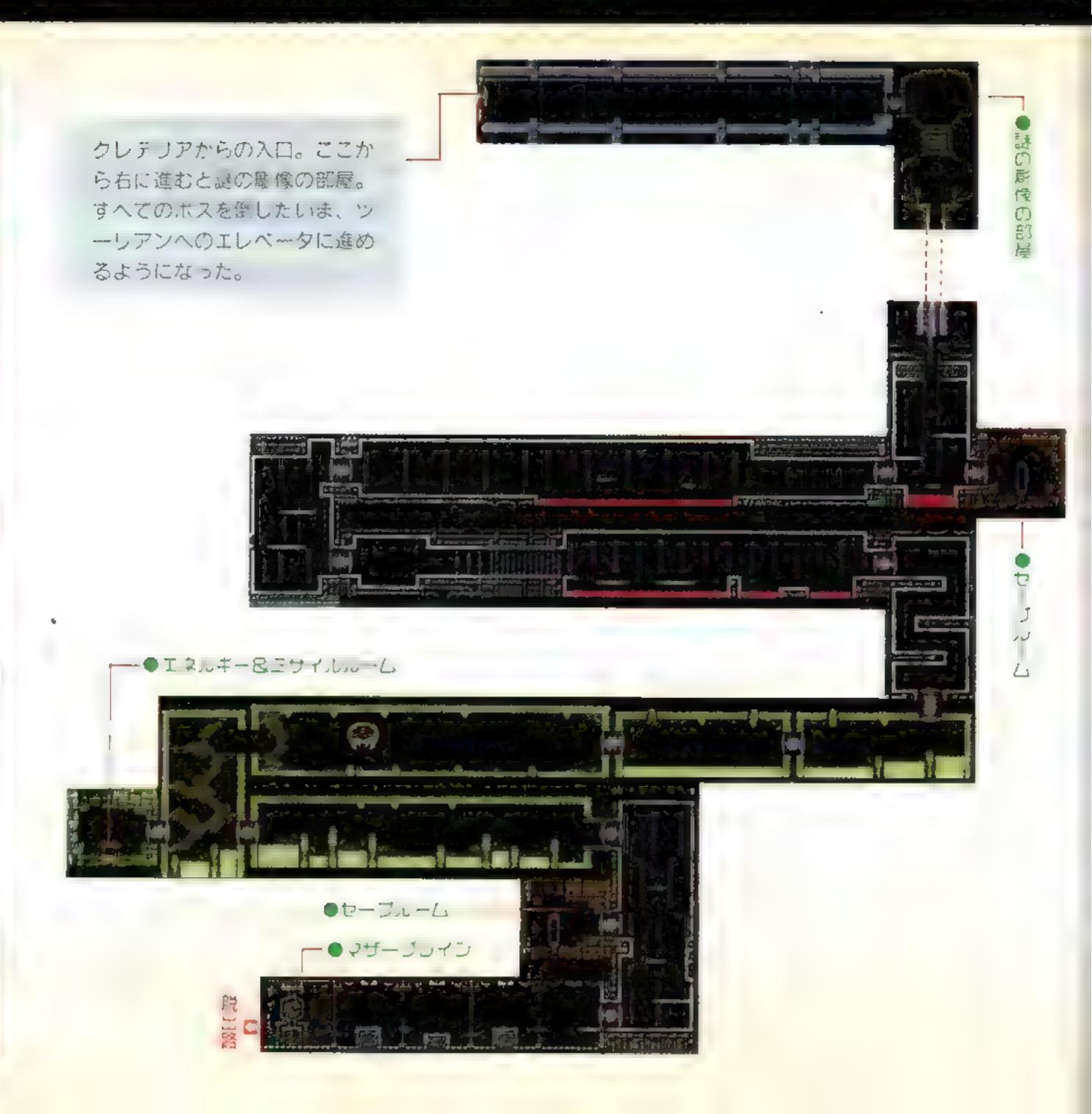
●謎の彫像の部屋

●セーブルーム

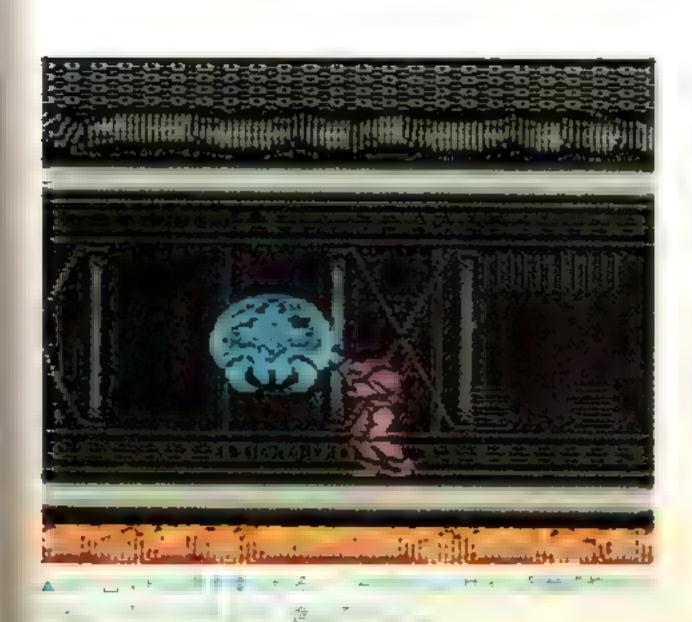
●エネルギー＆ミサイルルーム

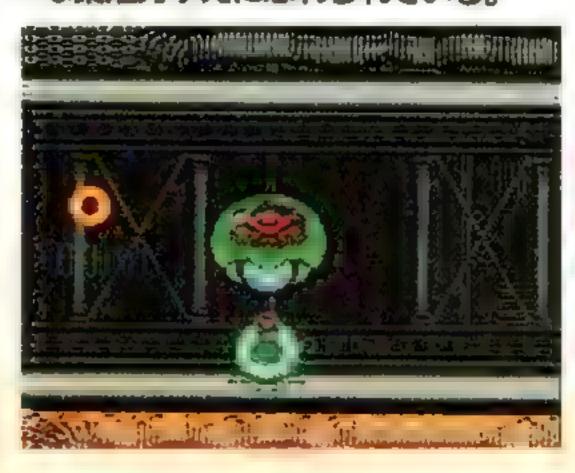
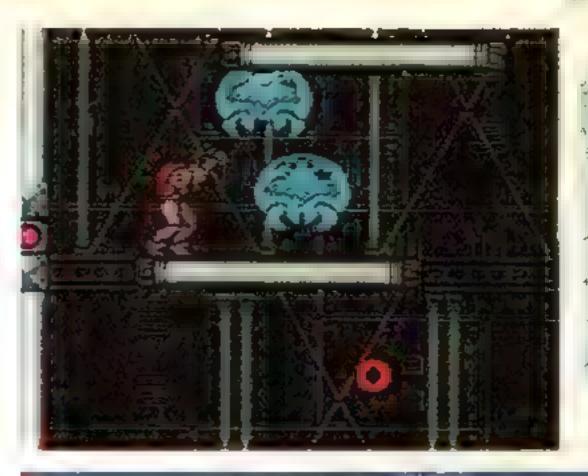
●セーブルーム

●マザーブレイン

脱出路 C

果てしなきメトロイドの居住地区

メトロイドの撃破法はたったひとつだけだ！
まず、アイスビームで凍らせる。凍りついているうちに装備を持ちかえ、ミサイルを5発か、スーパーミサイルを1発、射ちこむ。
これで完全に撃破ができる。撃破したあと、アイスビームに戻しておくことを忘れないようにしよう。
ツーリアンは単純な一本道だが、回廊内のメトロイドを全滅させないかぎり、メタルゲートは開かない。それに2匹以上のメトロイドを相手にしてはならない。慎重に1匹ずつやっつけよう。
メトロイドにとりつかれ、エネルギーを奪われるようになったら、丸まって、ボムをばらまきながら、左右に動き回って、なんとかふりきろう。

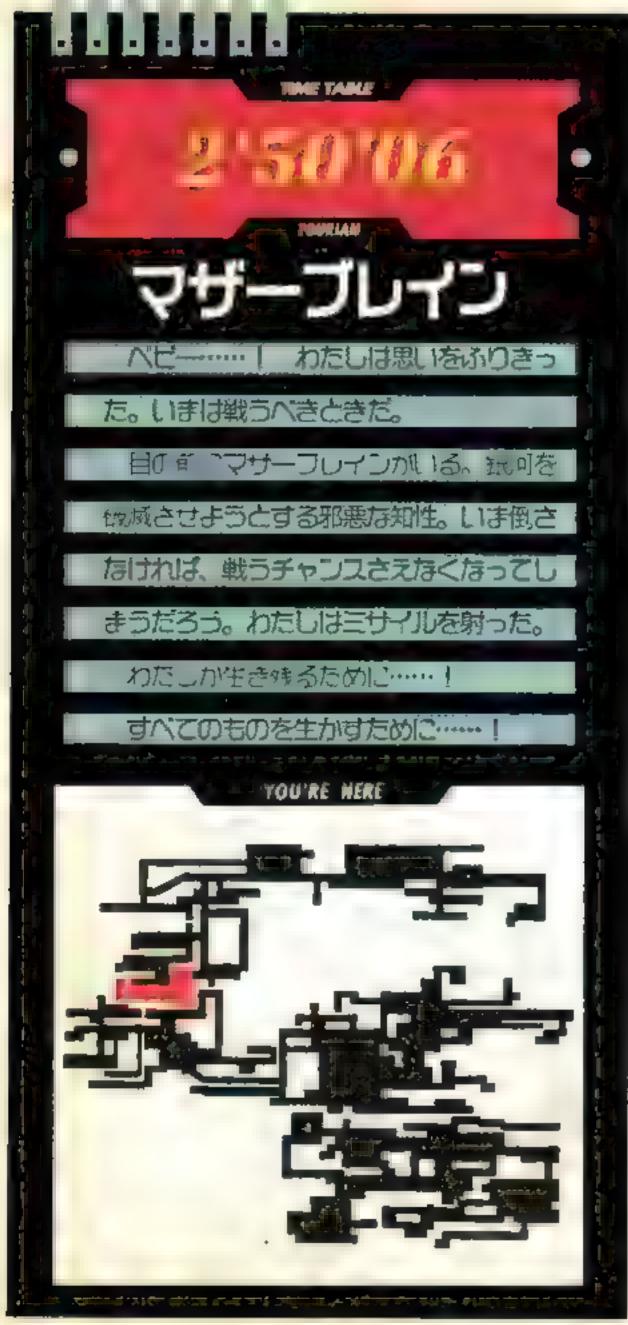
METROID

浮遊生命体メトロイド

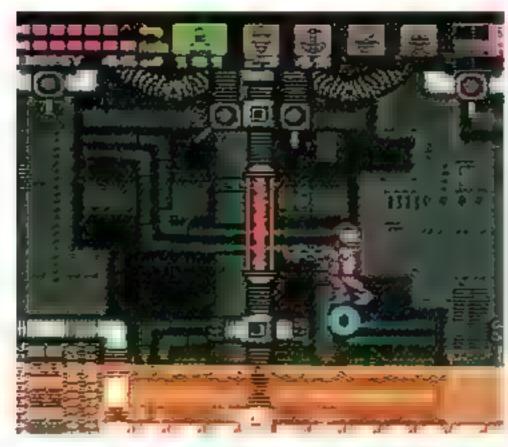
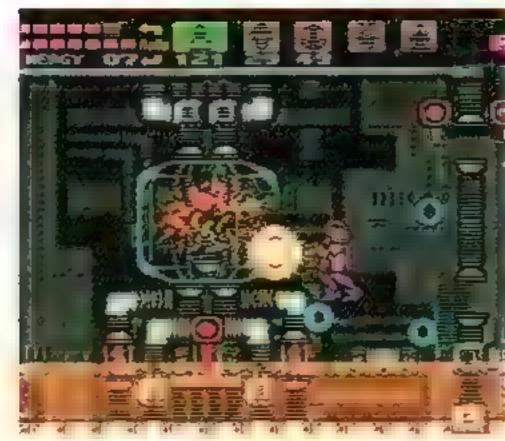
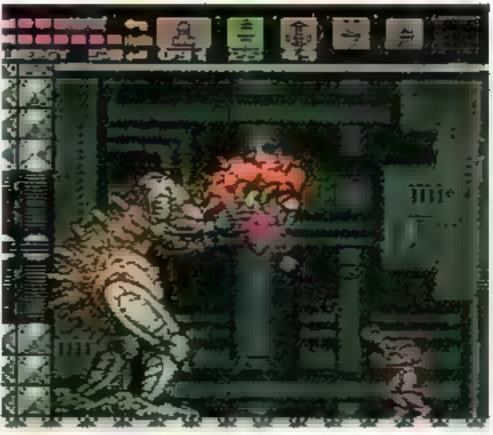
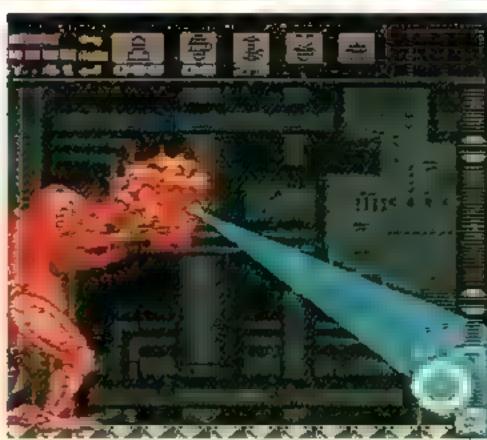
古代文明人によって創造されたといわれる生命体。ある程度の知性を有し、旺盛な繁殖力ゆえに恐れられている。

ミイラがならぶ回廊

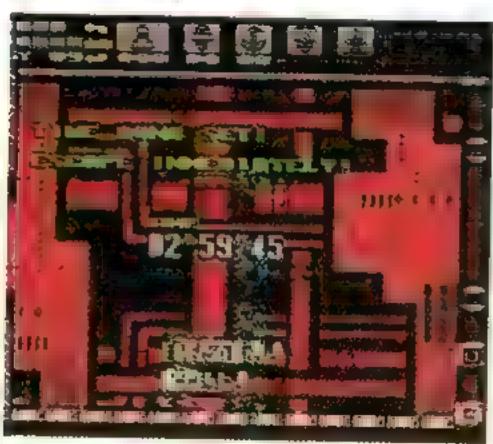
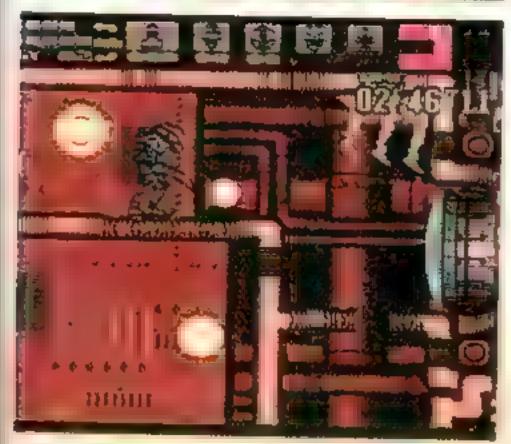
鳥人、リッパ……、あらゆる生命体がミイラ化し、サムスが触れるだけで、ぼろぼろに崩れさってしまう。いったい何があったのだろう？

何かが、ここに住んでいるのか？
その正体は、やがて明らかになることだろう。

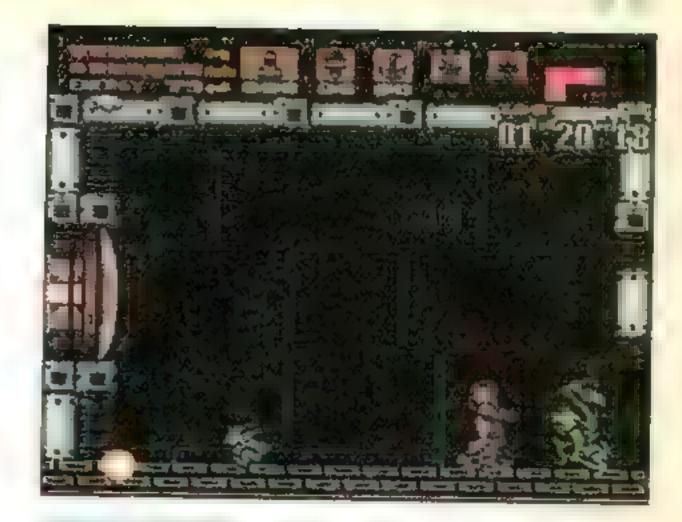
SUPER METROID ROUTE CHECK BOX

1 クレテリアの謎の影像の部屋へ。
2 エレベータでツーリアンへ。
3 すべてのメトロイドを撃破し、進撃。
4 巨大メトロイドとの遭遇。
5 エネルギーとミサイルの回復。
6 マザーブレインとの最終決戦。

POINT マザーブレインを撃滅せよ！

ついに最後の敵だ。マザーブレインがいる最終回廊では、立ちならぶ柱の中のゼーベタイトをミサイル連射で破壊して、進んで行く。
ビーム砲台から射ち出される丸いリンカはアイスビームで凍らすことができる。凍らせたビームを発射した砲台は、そのリンカが消えるまで、つぎのリンカを発射しない。要所要所で凍らせておけば、安全に進めるはずだ。

このテクニックはマザーブレインと対面したときにも使える。適当な高さでリンカを凍らせて、その上にのり、ミサイルを連射していくのだ。
ミサイルが命中するたびに、少しずつガラスケースは壊れていく。むきだしになったマザーブレインにありったけのミサイルを射ちこもう。
大地に転がるマザーブレイン。だが、そこから恐るべき変身がはじまる。
最終形態マザーブレインには、ななめ射ちでスーパーミサイルを発射しよう。

POINT β 自爆装置作動！

壮絶な戦いののち、マザーブレインを倒したサムス。だが、最後に恐るべきワナが待ちうけていた。惑星そのものを破壊する自爆装置が、作動したのだ。残された時間はわずかに３分間。これだけの時間で、スターシップに帰りつかなければならない。
途中、シャインスパークジャンプ、スクリューアタックなどのテクニックで、時間を節約して、着実に進んでいこう。

POINT γ 最後の恩返し

崩壊する惑星ゼーベス。
かつて、サムスにいろいろなテクニックを教えてくれた先生たち、ダチョラとエテコーンが、どこかの回廊に残されているぞ。
おそらく、自分が逃げだすだけで、精一杯かもしれないが、すこし寄り道をするつもりで、かれらに恩返しをしよう。
回廊のすみをビームで壊し、逃げ道を作ってあげよう。先生たちはめいめいで逃げていく。
全員が逃げだすのを見とどけたら、こんどはサムスの番だ。急いでサムス号に逃げこもう。
かれらとは、いつかどこかで、また会えるかもしれないね。

脱出路

CLEAR TIME

2'58'34

ろう。あまりにも悲しいことだ。

銀河を崩壊させようというひとつの陰謀はあったが、

MISSION COMPLETED

MONSTERS OF PLANET ZEBES

敵モンスターデータファイル

表の見方

①＝名称、②＝出現場所、③＝敵の耐久力、④＝サムスと接触した時の攻撃力、⑤＝得られるアイテム（出す確率の高い順に左から列記）、⑥＝サムスの有効な武器、効果、⑦＝その他、敵の攻撃特性など

表の中で使用する記号は以下の通り

◆出現場所：CR＝クレテリア、BR＝ブリンスタ、NR＝ノルフェア、MR＝マリーディア、NP＝難破船、TU＝ツーリアン、の略

◆出すアイテム：EN＝通常エネルギー、BE＝大エネルギー（20ポイント回復）、MI＝ミサイル、SM＝スーパーミサイル、PB＝パワーボム、の略

◆攻撃効果に関して：BO＝ボム攻撃、MI＝ミサイル攻撃、PB＝パワーボム攻撃、SM＝スーパーミサイル攻撃、SA＝スクリューアタック、CH＝チャージビーム攻撃、SS＝シャインスパーク、DA＝ダッシュアタック、CA＝チャージアタック、の略

◆ボスの出すアイテムに関して：上段はボス本体を撃破した時出すアイテム、下段はボスの放つ攻撃（弾や鬼火など）を破壊した時、出現するアイテムをさす

名称	出現	HP	AP	ITEM	攻撃効果	備考
ジーマ	CR NR	15	5	MI EN BE SM	すべて有効	メタルジーマの変種有
ウエーバー	BR CR NR	30	10	EN BE MI SM PB	すべて有効	
スクリー	CR BR NR	15	10	MI EN SM PB BE	すべて有効	落下時に岩はじき攻撃あり
ジーラ	BR	30	10	MI EN SM BE	BO, PBが特に有効	
リッパー	CR BR MR	200	5	EN MI BE SM PB	SM, PB, SAのみ有効	
メロ	CR	8	1	MI BE EN SM	すべて有効	
リオ	CR BR	45	15	MI BE EN SM PB	すべて有効	
メタリー	BR NR	50	30	MI EN BE SM PB	ボム、SM、SA, CHのみ有効	

名称	出現	HP	AP	ITEM	攻撃効果	備考
ギガ	BR	10	10	EN BE MI SM PB	すべて有効	
リッパーII	BR NR	200	10	SM BE	PB, SM, SAのみ有効	赤黄の2種類あり黄はSS, MIも有効
ポリプ	NR	—	4		無敵キャラにつき攻撃は無効	
マルチビオラ	NR	90	50	MI EN BE SM PB	すべて有効、アイスビームは特に有効	
メラ	NR	30	10	MI EN BE SM	すべて有効、アイスビームは特に有効	
ゼブ	BR MR	9	8	EN BE MI SM PB	すべて有効	
ガメト	NR	20	10	EN BE MI SM PB	すべて有効	
サイドホッパー	BR(黄) TU(青)	320	80	MI SM EN BE PB	すべて有効(青はSMのみ有効)	黄と青の2種類、青はHP1500, AP120あり

ビオラ 出現 NR
HP 30 AP 15 ITEM PB EN
攻撃効果 すべて有効、ボム系は特に有効
備考
ホタリー 出現 BR NR
HP 20 AP 4 ITEM PB BE
攻撃効果 サムスとの接触でも倒せる
備考 倒すと背景が暗くなる、接触は要注意
ゼボ 出現 BR MR
HP 30 AP 150 ITEM EN BE SM MI PB
攻撃効果 すべて有効
備考
デスギーガ 出現 NR
HP 800 AP 20 ITEM BE SM MI PB
攻撃効果 ノーマル、アイスビーム以外は有効
備考 スペイザー系ビーム併用は効果が薄い
ドラコーン 出現 NR
HP 300 AP 24 ITEM MI EN BE SM PB
攻撃効果 ノーマル、スペイザー系以外は有効
備考 アイスビームでは凍結するだけ
リンカ 出現 TU
HP 10 AP 40 ITEM —
攻撃効果 すべて有効
備考 破壊してもアイテムは出現せず
スクゥイプト 出現 NR
HP 300 AP 50 ITEM EN BE MI SM PB
攻撃効果 SM, PB, SAのみ有効
備考 アイスビームでは凍結するだけ
オウム 出現 MR
HP — AP — ITEM —
攻撃効果 無敵につき攻撃は無効
備考

スカルテトラ 出現 MR
HP 300 AP 80 ITEM EN MI BE SM
攻撃効果 すべて有効
備考
ゾア 出現 MR
HP 10 AP 15 ITEM BE MI SM PB
攻撃効果 すべて有効
備考 グラップリングビームが効果的
メム 出現 MR
HP 100 AP 60 ITEM MI EN BE SM
攻撃効果 すべて有効
備考
ソーバ 出現 NR
HP 40 AP 20 ITEM EN BE SM MI
攻撃効果 すべて有効、ボム系が特に効果的
備考
ゲルーダ 出現 NR
HP 120 AP 80 ITEM EN BE MI SM PB
攻撃効果 すべて有効
備考
ヤード 出現 MR
HP 10 AP 100 ITEM EN BE PB
攻撃効果 ボム系のみ有効
備考 カラに入っているときはボムのみ有効
ホルツ 出現 NR
HP 900 AP 120 ITEM BE MI SM PB
攻撃効果 ボム以外すべて有効
備考
サムスイーター 出現 BR CR
HP — AP 10 ITEM —
攻撃効果 無敵につき攻撃は無効
備考 つかまると一定時間行動不能に

小サイドホッパー 出現 BR
HP 50 AP 20 ITEM MI BE EN SM PB
攻撃効果 すべて有効
備考
小デスギーガ 出現 NR
HP 120 AP 80 ITEM PB EN
攻撃効果 すべて有効
備考
タトリ 出現 MR
HP — AP — ITEM —
攻撃効果 無敵につき攻撃は無効
備考
親タトリ 出現 MR
HP — AP 200 ITEM —
攻撃効果 無敵につき攻撃は無効
備考
フーネ 出現 NR
HP 20 AP 10 ITEM EN BE MI SM PB
攻撃効果 SM, PB, DA, SSのみ有効、アイスで凍結
備考 炎を吐く
ナミヘ 出現 NR
HP 20 AP 10 ITEM EN BE MI SM PB
攻撃効果 アイスで凍結
備考 炎を吐く
カーゴの巣 出現 CR NR
HP 1000 AP — ITEM
攻撃効果 すべて有効
備考 巣本体はダメージなし、アイテム出現なし
カーゴ 出現 CR NR
HP 15 AP 8 ITEM BE MI EN SM PB
攻撃効果 すべて有効
備考

名前	出現	HP	AP	ITEM	攻撃効果	備考
ボヨン	CR BR NR MR	1000	10	MI EN BE SM PB	ボム系、SM, CH, SAのみ有効	アイスビームでは凍結するのみ
チュート	CR MR	100	60	EN BE MI SM PB	すべて有効	
アウッチ	MR	20	100	EN BE MI SM PB	プラズマ系、SM, PBが有効	プラズマ以外のビーム攻撃は効果なし
キハンター星人	全エリア(緑黄赤3種)	60	20	EN BE MI SM PB	すべて有効(赤はノーマルビーム無効)	緑、黄、赤の順で攻撃力が増加する
火柱プロミネンス	NR	—	30	—	無敵につき攻撃は無効	
剣山トラップ	NP	—	200	—	無敵につき攻撃は無効	
ローリングストーン	BR MR NR	20	40	—	SMのみ有効	
シャクトール	MR	300	120	EN BE MI SM PB	PB, チャージ技、ダッシュ技以外有効	トラップ脱出に必要、倒すのは要注意

名前	出現	HP	AP	ITEM	攻撃効果	備考
エビア	MR	300	100	EN BE MI SM PB	アイスビーム以外有効(アイスで凍結)	
ゾーロ	BR NR	50	40	PB EN	すべて有効、ボム系が特に効果的	
にせクレイド	BR	400	100	SM BE	すべて有効、ミサイル系が特に効果的	トゲ、岩攻撃あり
トリッパ	CR NR	—	—	EN BE MI SM PB	SM, PBのみ有効、アイスで凍結	
ダチョラ	BR	—	—	—	無敵、攻撃は無効	技を伝授するキャラ、敵にあらず
エテコーン	BR	—	—	—	無敵、攻撃は無効	技を伝授するキャラ、敵にあらず
メトロイドモドキ	MR	100	90	EN BE MI SM PB	すべて有効	グラップリングビームでも倒せる
アルコーン	CR NR	200	50	PB EN	すべて有効、ミサイル系が特に効果的	

名前	出現	HP	AP	ITEM	攻撃効果	備考
カクタック	BR NR MR	80	20	SM BE	すべて有効	トゲ飛ばし攻撃あり
アトミック	NP	250	90	BE MI SM PB	すべて有効	
ブル	NP MR	100	10	PB BE	ノーマル、アイス、スペイザー以外有効	
ゼーベス星人	全エリア(6種)	[illegible]	[illegible]	EN BE MI SM PB	種類によって異なる	
作業ロボット	NP	—	80	—	無敵につき攻撃無効	ビーム攻撃あり
グラップラー	CR BR NR MR	20	—	—	SM, DA, SSのみ有効、アイスで凍結	サムスを触手で拘束する
コーベン	NP	300	60	BE MI EN SM PB	すべて有効	
マグドール星人	NR	20	40	EN BE MI SM PB	SM, PB, DA, SSのみ有効、アイスで凍結	

ブワンブ	出現	MR	
HP 10	AP 100	ITEM	SM EN
攻撃効果	すべて有効		
備考	グラップリング可能		

シーザ	出現	CR MR	
HP 200	AP 120	ITEM	PB BE EN
攻撃効果	すべて有効、ボム系が特に効果的		
備考			

ビトン	出現	CR BR	
HP 80	AP 10	ITEM	PB EN
攻撃効果	ビーム無効、ボム系効果的、凍結あり		
備考	接触後エネルギー吸収あり		

ブヨ	出現	NR MR NP	
HP 100	AP 60	ITEM	EN BE MI PB SM
攻撃効果	すべて有効		
備考			

バトル鳥像（CR）	出現	CR	
HP 800	AP 1?	ITEM	EN BE MI SM PB
攻撃効果	ビーム、ミサイル、チャージは有効		
備考	玉、ビーム攻撃あり		

バトル鳥像（NR）	出現	NR	
HP 13500	AP 160	ITEM	EN BE MI SM PB
攻撃効果	MI,SM効果的、CH,CAも有効		
備考	玉、ビーム攻撃あり		

メトロイド	出現	TU	
HP 500	AP 120	ITEM	MI SM BE PB EN
攻撃効果	MI,SM,ダッシュ技有効		
備考	アイスで凍結時のみ攻撃有効、EN吸収あり		

巨大メトロイド	出現	TU	
HP —	AP —	ITEM	—
攻撃効果	無敵につき攻撃無効		
備考	接触後エネルギー吸収あり		

スポア・スポーン●SPORE-SPAWN			
出現	ブリンスタ		
HP	960(花粉10)	AP	12(花粉4)
ITEM	PB EN BE MI SM(本体)		
	MI BE EN(花粉)		
攻撃効果	ノーマルビーム以外有効、チャージビームが効果的		
備考	花粉はすべての攻撃が有効		

クレイド●KRAID			
出現	ブリンスタ		
HP	1000(爪手10)	AP	20(爪手20)
ITEM	PB EN BE MI SM(本体)		
	MI BE EN SM(指)		
攻撃効果	ノーマルビーム、ボム以外有効 チャージビームが効果的		
備考	指、爪手攻撃あり		

クロコマイアー●CROCOMIRE			
出現	ノルフェア		
HP	無敵	AP	40
ITEM	BE MI SM PB(本体)		
	MI SM BE(弾)		
攻撃効果	無敵だが、ミサイル系の攻撃で後退する		
備考			

ファントゥーン●PHANTOON			
出現	難破船		
HP	2500	AP	40
ITEM	EN BE MI SM PB(本体)		
	MI EN BE SM(鬼火)		
攻撃効果	ミサイル系、チャージビーム系の攻撃のみ有効		
備考	一定周期で実体化、鬼火攻撃有		

ボツーン●BOTWOON			
出現	マリーディア		
HP	3000	AP	120
ITEM	BE MI SM PB		
攻撃効果	ミサイル系、チャージビーム系の攻撃のみ有効		
備考			

ドレイゴン●DRAIGON			
出現	マリーディア		
HP	6000	AP	160
ITEM	PB EN BE MI SM(本体)		
	MI BE SM EN PB(粘液)		
攻撃効果	ミサイル系、チャージビーム系攻撃のみ有効		
備考	粘液、つかみ攻撃周期的にあり		

リドリー●RIDREY			
出現	ノルフェア		
HP	18000	AP	160
ITEM	PB EN BE MI SM		
攻撃効果	ミサイル、パワーボム、チャージのみ有効、SMが特に効果的		
備考	一定周期で突き刺し攻撃あり		

マザーブレイン●MOTHER BRAIN			
出現	ツーリアン		
HP	18000	AP	120
ITEM	なし		
攻撃効果	初期状態はミサイル、チャージビームのみ有効		
備考			

ANOTHER SIDE

SECRET OF 'SUPER METROID'

もうひとつのスーパーメトロイド

占星術師アリアドーネ・ユウコの
サムスの夢診断

サムスが夜ごとに見る悪夢の数々。それは彼女の、隠された過去からのメッセージか、きたるべき将来の暗示か。占術師アリアドーネ・ユウコが占う、サムスの隠された真実とは?

アリアドーネ ユウコ プロフィール

西洋占星術、タロットカード占いのほか、心理学をとり入れたライフカウンセリングなど、幅広い分野で活動する占星術師。
占いの内容も、恋愛から企業の経営問題まで、オールレンジで扱う。主な著書は「占い大集合」「[illegible]型ハッピー占い」ほか多数。雑誌の占いコーナー等でも活躍中。

夢の1 炎のランナー

わたしは走っていました。そう……、スピードブースターを装備していたんでしょうね。青白いオーラが全身を包んでいましたから。こんなに速く走れるんだ。銀河でいちばん速いのは、わたしなんだ。うれしかったんです。だれにも自分を止められないだろうって、思ったんです。

考えなければよかったんでしょうね、きっと…。だれにも止められないのなら、自分でも自分の身体を止められないんではないかって、そう考えたんです。やってみました。止まろうとしてみました。

でも、だめだったんです。止まれないんです。まるで、足が勝手に動いているみたいで、どんなに「とまれ！　とまれ！」と念じても、止まれないんです。目の前に壁があっても、敵がいても、ぶつかっても、だめなんです。壁を壊し、敵をふっとばして、走り続けているんです。

恐いんです。このまま、永遠に走るんじゃないかって、だれも助けてくれないんじゃないかって…。とにかく恐い。でも、足が止まらないんです。

診断

夢は現在のあなたを映しだす鏡です。もしも、あなたが「だれかに追いかけられる」夢をみたのなら、注意が必要でしょう。自分を追いかけているものへの感情的なもつれがあるためです。

ところが、自分から走っていくという夢であれば、まったく心配はありません。サムスさん、あなたの宇宙船のコクピットはかなり狭くないですか。自分の身体を動かしたり、手を広げて回すくらいの広さもないんじゃないですか。そうでしょう?

若いあなたには、肉体的なエネルギーがたまっているはずです。ところが狭い宇宙船のなかに長くいたのでは、そのエネルギーが発散できません。夢はそのエネルギーを発散させてほしいというメッセージなのです。元気な証拠ですね。

なかで運動ができるくらいの、もっと大きな宇宙船を購入してください。それがだめなら、ときどきは小惑星にでも降りて、運動することですね。

夢の2 デス・トラップ

モーフィングボールを知ってますか？　全身をまるでボールのように丸く変形させるテクニックです。惑星ゼーベスでは何度もこのテクニックで窮地を逃れました。狭いパイプの中をころころと転がって進んでいけるんです。

そう、わたしはいつものように転がっていました。ふと、いやな予感がしたので、減速しました。でも、遅すぎました。わたしがのっているパイプの底が壊れ、わたしは丸まったまま、下に落ちていったのです。そのまま気を失ったのかもしれません。

気がつくと、わたしはまるで箱のような小さな部屋に入っていました。暗くて、とても狭いんです。もとの姿勢にもどるための空間もありません。わたしは丸い……、不自然な姿勢のまま、なんとか動こうとしました。ボムをばらまきました。でも、だめだったんです。閉じこめられて、でられないんです。「助けて！だれか、外にだして！」でも、叫びは闇に消えていきました。

診断

フロイト流に解釈するならば、ボールはずばり男性の生殖器ですね。それがあらぬ方向に入り、ぬけられない！　あなたに意中の人がいるなら、その人が自分以外のだれかに、はまってしまう。そう、浮気の可能性ありと、診断できます。気をつけてください。

そうでなければ、これは警告夢といえます。宇宙意志があなたに注意をうながしているのです。この夢は近い将来、現実的に八方塞がりの状態に陥り、どうしてよいかわからないまま、試行錯誤することを暗示しています。めんどうごとには、近よらないように忠告します。海賊退治なんて、とんでもない！コロニーでのんびり静養されることですね。

夢の3 遠すぎた橋

橋の向こうに、行かなくてはいけないんです。でも、わたしが足を乗せたとたん、橋は壊れていきます。ぼろぼろと砂のように崩れていきます。何度乗ってもだめなんです。わたしがいけないんです。橋は、だめなわたしを通してくれないんです。

診断

「橋」は人生の過渡期を表すとされています。その橋に拒絶されるあなた。成長を阻害されているような感覚があるのですね。

それに、不安神経症的な傾向があらわれていますね。きけば、あなたは海賊の襲撃で両親を亡くし、一人とり残されたそうですね。その心理的外傷が原因で不安心理にかられるわけです。つよく生きていかねばならないと決意したあなたは、自分のなかの女の部分を押さえこんでしまったのですね。
普段は男まさりに勇ましく戦っているのですが、内面の女としての成長が阻害されているでしょう。それが夢の形をとって、あらわれています。誰かを愛することで、女としての訓練をしてみてはいかが。

夢の4 恐怖のゆりかご

わたしは古代の宇宙船の中を歩いていました。頭のどこかで、このさきに「やすらぎ」があると感じていたのです。たしかに「やすらぎ」はありました。鳥人像でした。わたしをやさしく育ててくれた鳥人の姿があったのです。大きな身体。やさしい顔。暖かそうな手のひら。わたしは手のひらの上にのり、丸まりました。とっても気持ちが良かった。でも、それも長くはつづきませんでした。手のひらが動いたかと思うと、わたしは握り潰されてしまいました。

診断

夢のなかの鳥人は、心理学者ユングが唱えるアーキタイプの中の〝老賢人〟にあたります。

〝老賢人〟は力や理性を表すものであると同時に権威の象徴でもあります。守ってくれる鳥人に頼りたい気持ちと、鳥人の庇護の下では萎えてしまう自分の意識に対する危機感との葛藤が感じられます。鳥人像は便利なアイテムをくれます。あなたは鳥人像のおかげで戦えるのです。でも、そのままではいけない。自分の力で解決しなければならない。そんな自立心があなたに芽生えているのでしょうね。

夢の5 エテコーンなんて、大きらい

気がつくと、わたしの前後には、ふたつの巨大な壁がそびえたっていました。壁は果てしなく左右にのびているんです。あたりには角が生えた猿が何匹もいました。耳ざわりな叫び声をあげています。

「飛ぼうよ！　飛ぼうよ！」叫びはそう聞こえました。そういうと、やつらはふたつの壁を蹴りながら、どんどんあがっていくんです。

「楽しいよ。上にいいものがあるよ」そんなことをいいながら、猿は上からわたしを呼びます。

わたしは猿を見習って、ジャンプしました。そして壁を蹴り、上にあがろうとしました。でも、だめなんです。キックのタイミングが悪いのか、ジャンプ力が足りないのか。どうやっても、うまくできません。猿にできることが、人間のわたしにはできないんです。わたしは屈辱を感じました。

何度も何度もジャンプしました。上にいきたい。ここから抜けだしたい。でも、だめなんです。

診断

この夢のポイントは3つあります。「飛ぶ」「落ちる」、そして「角のある猿」です。

「飛ぶ」ことはこの夢のテーマもである飛翔的欲求。つまり、よりすぐれた肉体的能力を得たいという願

望を示しています。

また、「落ちる」は、失いたい自我があるという意味です。「猿」は子供じみた存在。しかも、角が生えていることによって、男性を表します。

鳥人たちはあなたにDNAを移植し、能力をあたえてくれました。ところが、あなた自身が本当にほしかった能力をくれなかった。それはつまり、男という能力です。女という自我をなくし、男にしかない肉体的能力がほしかったということです。そのうえで無邪気に動き回りたかったということでしょう。

もし、鳥人にもう一度DNA移植を頼めるなら、迷わず男の象徴、Y染色体をもらいましょう。

夢の6 再会は悪臭の果てに……

ちいさかったベビーがとても大きくなっていました。相手はなにしろメトロイドですから、本当だったら、とてもこわくて近寄れないはずです。でも、不思議と怖さはありませんでした。ベビーは泣き声を上げています。

「心配しなくていいのよ」そう言いながら、わたしは近づいていきました。ベビーは喜びの声を上げて、私にむかってきます。わたしを包むようにベビーがおおいかぶさってきました。

ベビーもうれしかったのでしょう。私の体にエネルギーを注ぎこんできました。わたしの全身に奔流のように力が満ちてきます。でも、それはただのエネルギーではなかったのです。

「ベビー！　あなた、なにを食べたの!?」ひどいエネルギーでした。とてつもなく臭くて、えぐくて、それまで銀河のどんな天体でも嗅いだことがないような匂い、食べたことがないような味、そんなものが強引に体の中に入りこんでくるんです。

胃から喉、口へと甘酸っぱいものがあふれでてきました。もうだめ！　がまんできない！　それからさきのことは、お話ししたくありません。

診断

夢の中に現われる味覚や嗅覚は、そのまま本人の現在の感覚に近いものと考えてよいでしょう。

あなたの夢は「青空の下で気持ちよく用を足した夢をみたら、腰のあたりが冷たくなっていた」というものと大同小異ですね。

はっきりいって、あなたは吐きたかったのです。おそらく前の晩になにか悪いものを食べたのでしょう。あるいは胃の働きが低下しているのかもしれませんね。太田胃酸でも飲んでゆっくり寝てください。

サムスの恋愛診断

銀河連邦では地球の暦を使っていないため、サムスさんの誕生日は、地球の生年月日に当てはまらないとは思いますが、お話をうかがうと、はっきりわかります。

サムスさんは蠍座ですね。宇宙海賊に襲撃されたK-2Lの唯一の生き残りがあなたであったという事実に、蠍座の強靭な生命力を感じます。

サムスさんの孤独な魂は、闘争心の裏側で、ぬくもりをもとめています。それをあたえてくれる男性との出会いは、そう遠いことではありません。彼は一見、武骨に見えても、感情のひだがこまやかで、包容力に富んでいます。出会った瞬間に運命の絆を感じることでしょう。

残念ながら、いつも一緒に暮らすことはできないでしょう。事情により、別離を余なくされる暗示があります。ただ、心が孤独を感じることはありません。なぜなら、あなたのそばに男の子がいるからです。そのまなざしは父親によく似ています。あなたは息子を通して、遠く離れた「彼」への愛を感じ続けるのです。

INTERVIEW

あのときサムスは裸だった

スーパーメトロイド製作秘話

マスターROM完成後、およそ1か月。サムスに命をあたえ、惑星ゼーベスを生みだした開発スタッフが語る真実のサムスの姿とは……。

だれもがやりたがらない面倒なシステムだから、こだわって、作りたかった。

――ほんとうにお疲れさまでした。まず、スーパーメトロイドや「メトロイド」シリーズに対する意気込み、基本姿勢をきかせてもらえますか。

坂本　わたしもシリーズすべてに関ってきたというわけではないんですよ。たとえば、ゲームボーイ版だったら、ちょっとスタッフは違うとか、いろいろあります。でも、わたしたち、任天堂の開発一部がいままで作ってきた「メトロイド」シリーズがあるわけですから、シリーズがもっている雰囲気とか、カラーだけは失わないように心がけました。

――オリジナルのカラーですか。

坂本　ただ、それにこだわりすぎて、古いものになってもいけないわけです。やっぱりシリーズものというのは、とうぜん前作を常にこえていかなければなりませんからね。

――そのカラーというのを具体的にいえば？

坂本　音楽やグラフィック、それにゲームシステム自体もあまりないタイプのゲームだと思うんですよ。もろにアクションで、その上、ＲＰＧとまではいいませんが、「ゼルダ」のように謎ときがある。

――似たようなものが少ないというのは、製作がたいへんだからですか。

坂本　けっこう作りにくいものなんですよ。みんな避けたいシステムだと思います。でも、これにはこだわっていきたい。

――今回は24メガの容量になっていますが？

坂本　当初は半分くらいの容量を予定していたんですけど、やりたいことがいろいろ増えていったんです。良質の音楽とグラフィックを入れていくと、自然に膨らんでいって……。いや、膨らませてもらいました（笑）。

――プログラムなどの作業も増えますよね。

坂本　「スーパーメトロイド」は、海外向けと国内向けとがまったく同じ内容なんです。極端な話をいえば、海外版と日本版で違うものを、12メガでふたつ作るよりも、24メガで中身が濃いものをひとつ作ろう。そういう考え方なんです。

――ストーリーなんですが、今回は１作目と同じ惑星、ゼーベスが舞台になってますね。

坂本　今回は「メトロイド」シリーズを完結させたいというのがあったんです。それでやはり宿敵っぽいものをもってきたかった。その宿敵が復活し、サムスと対決するというイメージを作るためには、やはり惑星ゼーベスをもってくるしかないんじゃないか。そういう考えですね。マザーブレインとサムス

私だけが知っている サムスの秘密 スーパーメトロイドスタッフ紹介

加納　誠　プロデューサー

①50年10月30日　②京都市　③メトロイド　③メトロイドシリーズ、スーパースコープ、マリオとワリオ　④製品完成までの作業、全般の調整　⑤フィールド・オブ・ドリームス、ダンス・ウィズ・ウルブス、オスカー・ピーターソン　⑥SR388のクイーンメトロイドは口の中に入り、たおしたそうです。⑦4:38

坂本賀勇　ディレクター

①59年７月23日　②奈良県　③メトロイド、バルーンファイト、X、カエルの為に鐘は鳴る、ファミコン探偵倶楽部　④ストーリー設定・ゲームバランスの管理調整　⑤ラスト・エンペラー、サスペリア２、ダイ・ハード、鬼龍院花子の生涯…　⑥サムスのほくろの位置をすべて把握している　⑦３時間くらい

①生年月日　②出身地　③代表作　④今回のしごと内容　⑤映画、音楽などで好きな作品　⑥自分だけが知ってるサムスの秘密　⑦クリアタイム

には決着をつけてもらう。メトロイドが最後にどうなるかということを見せてあげたかった。

――同じ惑星が舞台ということで、ディスクシステムで遊んだものと同じ地形がでてきて、懐かしかったりしたんですけど、意図的にされたんですか。

坂本　8年前のゲームですけど、やっぱりディスク版を遊んでもらった方には、「ここにアイテムがあったはずだけど……」と調べてみて、実際に出てきたら、喜んでもらえるでしょうね。敵キャラなんかも、「あっ。こいつ知ってる！」なんて、同窓会的楽しみもあったほうがいいと思ったんです。

奥さまは陰のディレクターだった!?

――ところで、これだけ広大なマップで調整作業もたいへんだったでしょう。

坂本　ゲームに最初に触った人がどう感じるかというのを判断の基準にしています。

大澤　ところが、みんなどんどんうまくなっていく。

坂本　それじゃ、正しい判断ができません。それで、ぼくがよくやるのは、完成直前になってから家にもって帰り、うちの奥さんにプレイしてもらうんですよ。どんなところで苦労しているのか、横で見るんです。変更したほうがいいと思ったところは、翌日指示を出します。

大澤　知らなかった(笑)。直せといわれた指示の裏に、坂本さんの奥さんがいたのか。

坂本　まあ、そういう人はけっこう多いんですよ。自分のこどもにやらせるとか。

――ぎりぎりまで、調整をしていたんですね。

大澤　そう、ここにおるみんな温和な顔になってるけど、そのときはほとんどアレだったもんね。

坂本　般若のような（笑)。

大澤　ピリピリしているし、寝てへんし、家に帰られへんから、風呂も入れん。それで臭い(笑)。仕事はいっこも減らん。つぎの日になったら、リテイクが出てやり直し。

山本　八畳もない仮眠室にプログラマー、デザイナー、よってたかって寝る。

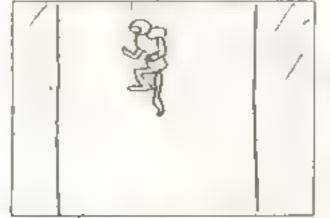
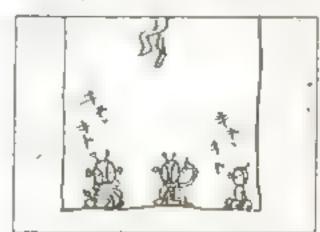
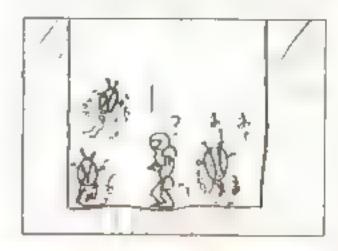
森　仮眠室が臭いんですよね（笑)。

大澤　森さんなんか、なにもいわずに防臭剤を置いていた。あれ、無言の抗議やな（笑)。

坂本　はっきりいうて、その臭い仮眠室でも寝られる人間は幸せなんですよ。

――まさに修羅場ですね。いままでのプロジェクトとくらべて、どうなんですか。

坂本　今回は、けたちがいでしたね。正月もなにもなしで、とにかくいいものをベストの状態で出せる

奈落に住む。無害。カワイイ。ビーム等があたるが死なない。

奈落を落下中のサムス

下にはETECOOHが数匹

サムスの登場に驚くETECOOH達は……

大澤　徹　グラフィック担当

①62年12月27日　②京都市山科　③パルテナの鏡、ファミコン探偵倶楽部、カエルの為に鐘は鳴る。　④ザコ敵、クレイド、マザーブレイン、マップ画面のデザイン。サムスの画面のデザイン・システム　⑥『インディ・ジョーンズ』シリーズ、ホール&オーツ、プリンス、佐野元春　⑦2：46

松岡洋史　グラフィック担当

①61年6月25日　②兵庫県　③メトロイド、ファミコンウォーズ、マリオランド、ゲームボーイウォーズ、マリオペイント　④BG作成　⑤あまり映画はみないし、とくに音楽も……車のなかでFM聞くくらい。⑥サムスは女ではなく、じつはニューハーフである。　⑦3：30

山本健誌　サウンド担当

①64年4月25日　②三重県上野市　③パンチアウト、ファミコン探偵倶楽部Ⅱ、ファミコンウォーズ、アレイウェイ、スーパースコープ6　④BGM作曲とサウンドプログラム、効果音の製作　⑤ロッキー、栄光のエンブレム　⑥スポア・スポーンの声はわたしです　⑦3：39

ディレクターの坂本氏のイメージでは、サムス・アランは、キム・ベイシンガーのような女性らしい。──映画「ゲッタウェイ」より(CICビクタービデオより8月レンタル開始)©1994Victor Company of Japan,Ltd. All rights Reserved.

までがんばろうという形でやったんですね。

──マップの形は、ぎりぎりまで変更していたんですか。

坂本 最終の1か月くらいには、もう確定させてましたけど、それまではちょっとでもまずかったら、ボツにしてましたね。

大澤 あれ、何回くらいやってたっけ。走ろう会。3回くらいだっけ?

──走ろう会? なんですか、それは?

大澤 スタッフの中でいちばんゲームに慣れていないものに、最初から最後まで走らせるんですよ。

坂本 デバッグの一種なんです。そうやってヘタなやつがプレイしているのを、みんなで見るんです。

大澤 あいつ、通りすぎよった(笑)! とかいって、それを参考にして修正するんですよ。

坂本 教えればできるんですけど、そういうわけにはいかないでしょ? 妥協すれば地獄の2か月が1か月になるかもしれませんが、微妙なところで直しておきたい。謎がわからなかった人の傷が浅くなるようにしなければならないんです。

──いつごろから製作をはじめたんですか。

大澤 3年前の秋くらいかな? 結局ゲームの形ができてくるまでに、1年半くらいかかってますね。

坂本 とにかく形がないと、ゲームのボリューム感がつかめないですからね。アクションゲームというのは、理屈だけではどうにも割り切れないところがあるんですよ。

大澤 サムスのジャンプ力が変わっただけで、マップが全部オシャカになったりとか。

坂本 基本のところはしっかり決めないと、作れないんですよ。

とにかく映画が好きだから
その手法をとりいれたかった。

──ところで、今回はオープニングの演出やクレジットなど、かなりの映画の手法を意識されているような気がしましたね。

坂本 ぼくは映画がとにかく好きなんですよ。ですから、直接映画をマネるわけではないんですけど、頭とか身体のどこかに映画的手法が残っているんでしょうね。それでこうすればカッコいいという演出が、映画みたいになるんでしょう。

──日本語字幕スーパーというアイデアは?

坂本 それは開発初期からありました。

大澤 とにかく映画を見ているようにしたかったんだよね。

坂本 日本人がいうのもおかしいんですけど、オープニングのメッセージみたいなものは英語で出たほ

木村浩之 グラフィック担当

①65年6月1日 ②石川県 ③メトロイド ④マリーディアのBG作製 ⑤ゾンビ ⑥106・60・90 ⑦2:30くらい

真下雅彦 グラフィック担当

①66年1月30日 ②京都府 ③FIRACE(GB)、カエルの為に鐘は鳴る、スーパーマリオランド ④クレテリア・ノルフェア・難破船のBG作り、クロコマイアーのデザインなど。 ⑤映画はどんなのでも好き。音楽はマンハッタントランスファーとか ⑥? ⑦4時間くらいかな?

山根知美 グラフィック担当

①68年1月2日 ②山口県 ③ゲームボーイウォーズ、メトロイド、カエルの為に鐘は鳴るのイラスト ④サムスキャラ、オープニングエンディング、敵キャラ、ボスのデザイン、面のレタッチ ⑤鉄人ガンマ、トニーたけざき先生の作品 ⑥とくになし ⑦2:40くらい

①生年月日 ②出身地 ③代表作 ④今回のしごと内容 ⑤映画音楽などで好きな作品 ⑥自分だけが知ってるサムスの秘密 ⑦クリアタイム

うがカッコいいんですよ。なんか、英語で書くと、醒めた空気を感じるような気がして。

――字幕の内容と、英文の内容が微妙にずれてましたよね。あれなんか、まさに映画みたいですけど、ねらってやったんですか。

大澤　あれ、どうなの？

坂本　あれはねらいました(笑)！　まさしく、ねらってやりました。

――サムスのイメージというのは映画でいえばどうなるんでしょうね？

坂本　内面的なイメージでいえば、やっぱり「エイリアン2」のリプリー（シガニー・ウィーバー）になるんでしょうけど、もうちょっと、見た目は華奢な感じですよね。

オールヌード・サムスが消えてしまった。

――イメージに近い人がだれか、具体的にいますかね？

坂本　個人的な好みでいえば、キム・ベイシンガー（「ナイン・ハーフ」、「花嫁はエイリアン」）なんですけど。

大澤　そうそう。話はかわりますけど、サムスがやられたとき、ありますよね。

――あの死んじゃうときですか。

大澤　あれ、開発の最初の時期、裸だったんです。水着みたいなのを着てるんですけど、一瞬だけサブリミナル効果をねらって、ワンフレームだけ裸が見えたんですよ。

坂本　60分の1秒だけ裸にしてたんですよ。でも、なにかの拍子で止めて見られたら、アメリカでえらい目にあうから、やめようということになったんです（笑）。

大澤　やばいから、山根に服を着させたんですよ。

山本　声のほうもけっこう気を使いますよ。死ぬところとか、浜野がやってるんですけど、色っぽくなりすぎたらあかんとか。

浜野　サンプリングのときにマイクの前で、なんどもいわされたんですよ。いやらしいとかいわれて、失敗作がいっぱいあるんです。

山本　失敗作をくれとか言う人がいるんです（笑）。

坂本　ぼくだけの特別バージョンROMに入れておくとか（笑）いって。

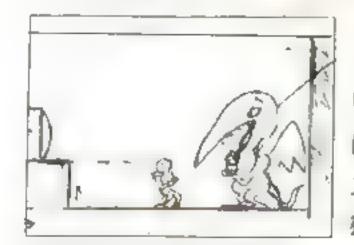
大澤　とにかく裸で、声がいやらしいんですよ。そのうえ、山根はエンディングで裸になるバージョンを作ったとか。

山根　ウソですよ（笑）。

大澤　山根は今回たいへんな仕事量だったんですよ。

初公開！坂本氏直筆の絵コンテ 2

薄暗い部屋。なぜか宙に浮いたベビーメトロイドカプセル。鳴き声。

サムスが動くとフェードインする妖しいシルエット（まず目を見開く）。

リドリーがフェードインにて登場。手にはベビーメトロイドのカプセル。雄叫び一発後、動き出す。

サムス対リドリー。基本的に、この時リドリーを倒すことは不可能。

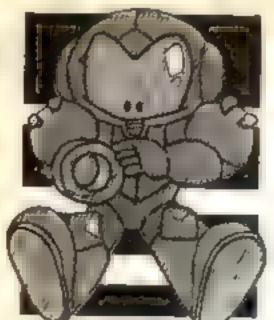
浜野美奈子　サウンド担当

①69年6月26日　②京都市　③ゼルダの伝説（GB）　④BGMの作曲　⑤グランブルーが美しかった。「ぼのぼの」をみてみたかった。　⑥別にありません。（やっぱしサムスの声は……）　⑦3：30くらい（まだ98%くらい）

今井賢治　プログラム担当

①59年5月27日　②京都　③マリオペイント　F I RACE（GB）　④クレイド・クロコマイアー・マップ・メニュー作製　⑤竜馬がいく　サイモンとガーファンクル　⑥とくになし　⑦3時間くらい

松本　満　プログラム担当

①68年10月10日　②京都府　④イベント関係、マザーブレイン　⑤ターミネーター2　⑥ぼくも教えてほしい　⑦3：30

女性スタッフが描いたSDサムス。硬派なイメージのサムスに、こんな顔があったとは!?

最後にエテコーンたちを助けると……矢印のあたりに注目。

マップなんかを描くバックグラウンドのメンバーは3人くらいいるんですけど、その3人が描いたものにぜんぶ山根が手を入れるんです。
坂本　マリーディアとかブリンスタとか、各エリアごとに担当者がいるんですけど、そこに張りついて、いろいろ直していくんです。各自いろんな個性がありますからね。そのままでも使えないことはないんですけど、統一感がとれなくなるんで、山根にレタッチしてもらったんです。結果的にこのやり方がよかったと思います。
大澤　やっぱりどう汚く世界を統一していくかとか（笑）。

藤子不二雄が日野日出志に変身する!?

――え？　汚くですか？
真下　ぼくがキャラを描くとけっこう可愛らしくなるんですよ。クロコマイアーなんか愛嬌はあるし、殺すには、しのびなくなってしまう。
大澤　彼が描くと藤子不二雄みたいになるんですよ。そこで山根登場！
真下　すると、これはもうたたき落としてやりたくなるくらいにエグくなってしまう。
大澤　藤子不二雄だったのが日野日出志になってしまう（笑）。
坂本　それにマザーブレイン！
大澤　あれは最初、ぼくが描いたんですよ。そしたら、カーラーをつけたままの団地のおばさんみたいになってしまった（笑）。
真下　手なんか、もろに買物カゴを下げてるみたいだった。
大澤　それで山根先生が登場して。
真下　そしたら、よだれをたらすとか、臭い息を吐くとか、とにかく汚いんですよ。
坂本　そのままじゃ、あんまりにもやばかったんで、よだれを減らしたんですよ。製品版では、なんとか適度なよだれになりました（笑）。
――見えないところで、いろんなことがあったんですね。なにかほかにも秘密がありますか。
大澤　じつは、最初にコロニーに登場するリドリーはやっつけられるというか……。
――え!?
坂本　ビームを百発あてれば、いいんやね。
山本　そう、そしたら、ぽろりとメトロイドが入ってるカプセルを落とす。
――で、どうなるんですか？
大澤　それはやってみてのお楽しみやね。
坂本　それから、最後にダチョラとかエテコーンた

中嶋健之　プログラム担当

①64年12月4日　③テニス(FC)、メトロイド、シムシティー　④システムコーディネート、デモプレイ作成　⑤バック・トゥ・ザ・フューチャー1・2・3　⑥サムスのパターンの間のキャラが多いのがよい　⑦2：32

藤井康彦　プログラム担当

①69年10月23日　②京都府　③カエルの為に鐘は鳴る　④敵メイン（ザコ・ボス）プログラム　⑤ジュラシックパーク　⑥サムスに秘密はありません。敵には多少ありますけど、ヒミツ　⑦2：40くらい

森　善和　プログラム担当

①70年1月3日　②滋賀県　③メトロイド3　④エフェクト、敵数体、各種システム、BG関係、割り込み、カスタマイズ　⑤2001年宇宙の旅　ブレードランナー　⑥とくにありません　⑦忙しかったので、クリアしてません

①生年月日　②出身地　③代表作　④今回のしごと内容　⑤映画音楽などで好きな作品　⑥自分だけが知ってるサムスの秘密　⑦クリアタイム

ちを助けると、エンディングがちょっと違う。

――どこも違うようには見えなかったんですけど、どこが違うんですか。

大澤　ゼーベスから脱出する宇宙船の後をよく見てください。いまはそうとしかいえない。

――エンディングのクレジットに、外国人の名前がでてきますよね。ダン・オーセンとか。

山本　ああ！　これは秘密でもなんでもないんですけど、彼はNOA（ニントンドー・オブ・アメリカ）の人間なんですよ。日本に来ることが多くて、そのときにしゃべってもらったんです。オープニングの「しゃべり」がありますよね。あの声をやってくれた人なんです。

――じゃあ、あれは声優じゃなくて？

山本　そう。ただのサラリーマン（笑）。

ことばでストーリーを語ることだけはやりたくなかった。

――「メトロイド」シリーズは、これからどうなるんですか？

坂本　シリーズは基本的にもう終わったと考えています。メトロイドはそもそも絶滅させられる運命にあったわけです。まあ、それがいちばん美しい形で、終わるようにしたかったわけです。

――それで、ああいうラストになったわけですね。

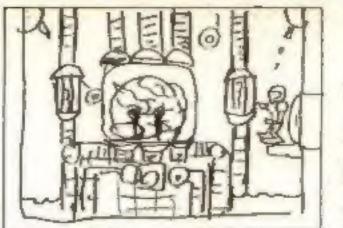
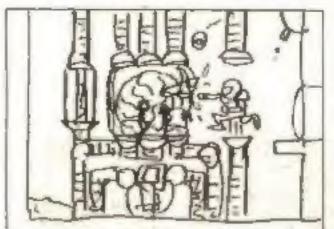
坂本　あれは一種の賭けのようなものだったんです。ゲームが始まれば、メッセージでストーリーを語るようなことはいっさいやらないと、最初から決めていました。ことばで物語を語るのは簡単なんです。でも、それでは空気は伝わりません。ぼくはゲームの空気は絶対サウンドだと思ってるんですよ。そのあたりで無声映画のようにできたらいいと思ってました。サムスはヘルメットの奥に素顔があるわけです。その表情をプレイヤーの人に考えてほしかったんですよ。まあ、そういったことの集大成が最後の闘いですね。

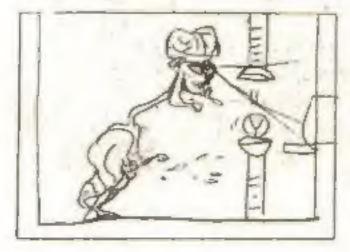
――サムスはどうなるんですか？

坂本　いまははっきりしたことはいえないんですが、彼女を主人公にしたアクションゲームを作っていきたいという考えはあります。

――それは楽しみですね。今日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。

いまやハリウッドの超大作映画を凌駕するほどの労力とアイディア、そして情熱がゲーム開発には注ぎこまれている。その最前線でエネルギーをほとばしらせる17人のプロフェッショナルたち……。かれらの「こだわり」を画面から感じてほしい。

初公開！坂本監督秘蔵絵コンテ集 3

おおっ！　マザーブレインだ！　こんなところに引越していたのか。さぁ戦おう。

ミサイル等で攻撃だぜ／あっ、もう倒した……かな？

なんと、たいへんきしょい奴が現われた。これがマザーブレインの正体だ。

こいつは手強い！　色々な方法で攻撃してくる。こりゃ、たまらん。攻撃は効いているようだが……

久保田勇　プログラム担当

①71年1月23日　②徳島県　③スーパーメトロイド　④サムス・ファントゥーン・ザコ敵・タイトル・オープニングエンディングデモのプログラム　⑤B'z、徳永英明　⑥サムスデザイナーの知美さんがいってます。サムスは20台後半だそうです。　⑦2：24(89%)

安倍孝一　プログラム担当

①71年11月12日　②東京都　③スペースバズーカ　④モンスターの調整　⑤スター・ウォーズ、ベルリン天使の詩　オリジナルラブ　⑥とくになし　⑦1：26（?%）

力石　求　プログラム担当

①72年6月11日　②滋賀県　③これがはじめてです　④敵の動きのプログラム、マップデータ作成　⑤ロードス島戦記　セーラームーン　⑥別にありません　⑦1：06(?%)

任天堂公式ガイドブック
スーパーメトロイド
サムスの2時間59分

企画・編集　APE／小学館
◆監修　糸井重里
◆編集　笠井修（月光舎）
柴尾童太郎（月光舎）
渡辺隆司（APE）
大窪純一郎（小学館）
◆デザイン　田村宏（SAKANA STUDIO）
◆マップ制作　小島伸行
◆イラストレーション　伊藤紅丸
今井修司
◆編集協力　細越理加
◆写真　奥田珠貴（プレスセンター大阪）
世界文化フォト
◆協力　任天堂株式会社

1994年5月10日初版第1刷発行
●発行人　田中一喜
●印刷所　三晃印刷株式会社
Printed in Japan
●発行所　〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2の3の1
振替（東京8-200）
☎　編集（03）3230－5395
販売（03）3230－5747
株式会社小学館

ISBN4-09-102474-2